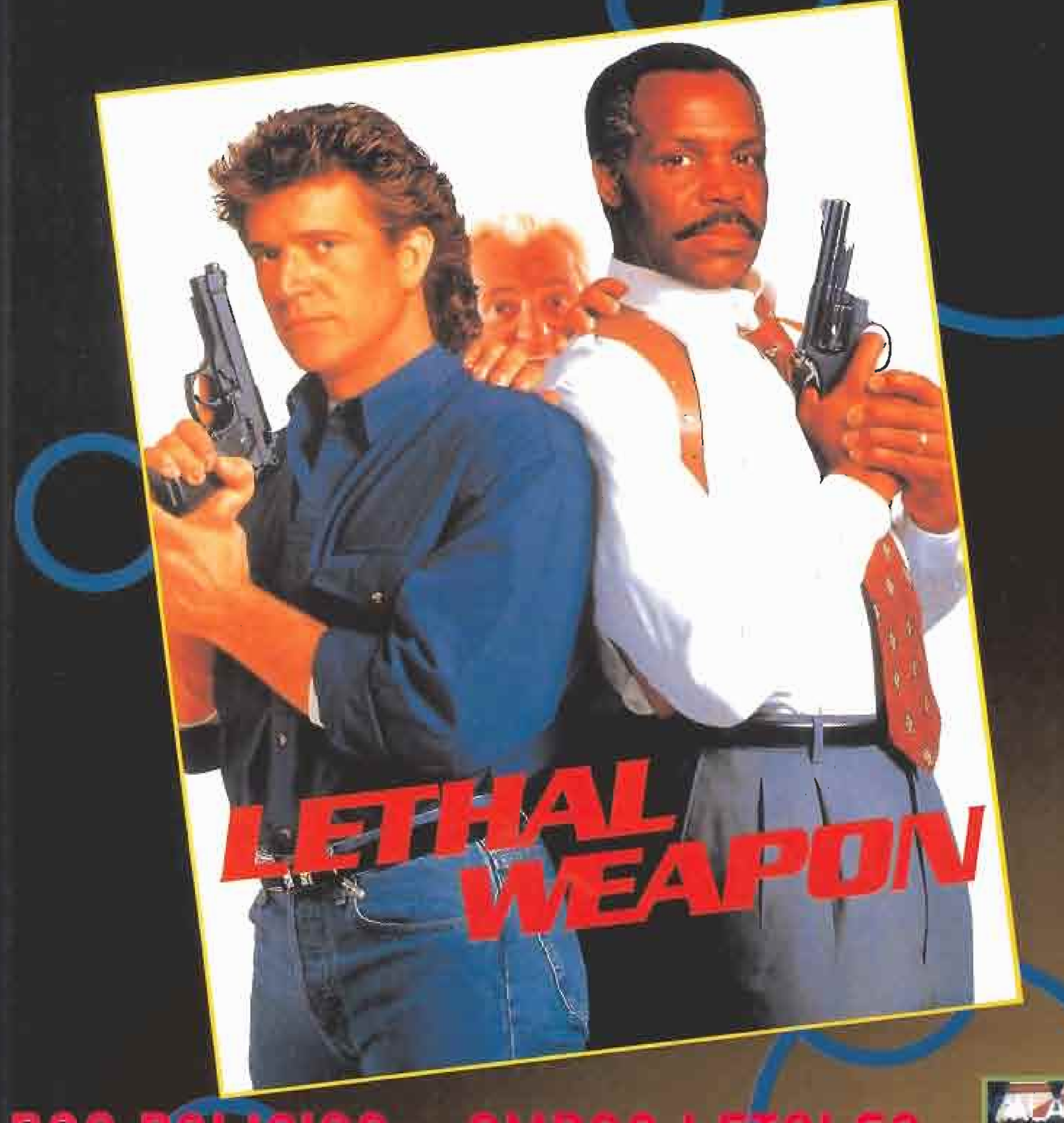
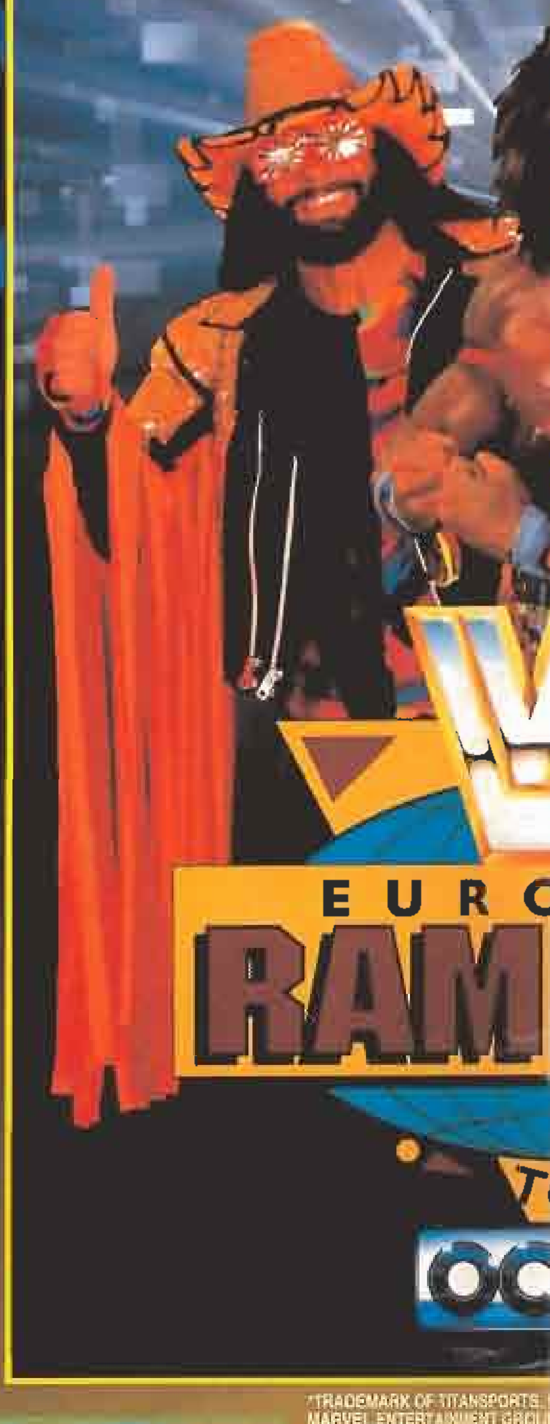


Número 55
HOBBY PRESS
EXTRA NAVIDAD
120 págs.
375 ptas.
MICRO Manía
SIGGRAPH'92
LA EXPLOSIÓN DE LA IMAGEN POR ORDENAROR
92
Sólo para adictos
EXCLUSIVA
ASÍ SERÁ
ALONE IN THE DARK
Terror en 3D
STREET FIGHTER II
Desafío para campeones
Claves para llegar al final de BEAST III
UNA RUBIA ENTRE DOS MUNDOS
COOL WORLD
CANARIAS CEUTA Y MELILLA 365 PTAS.
ENTREVISTA
ALASKA: «La vida es como un videojuego»
INFORME CD-ROM
100 TÍTULOS IMPRESCINDIBLES
...Y ADEMÁS
SUMMER CHALLENGE, ROME y LEATHER GODDESSES OF PHOBOS 2
8 414090 100502 00055

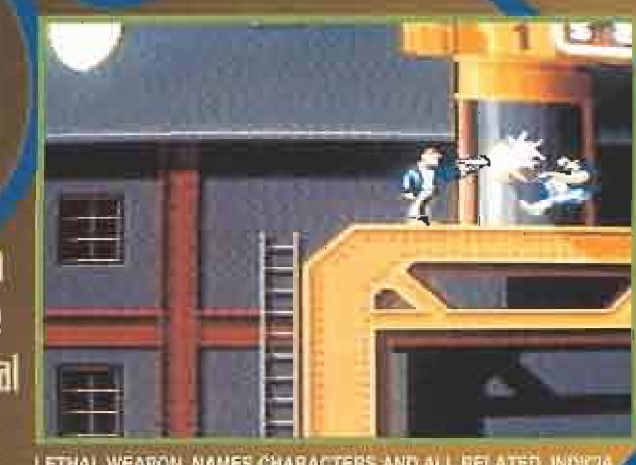
SI LO QUE BUSC





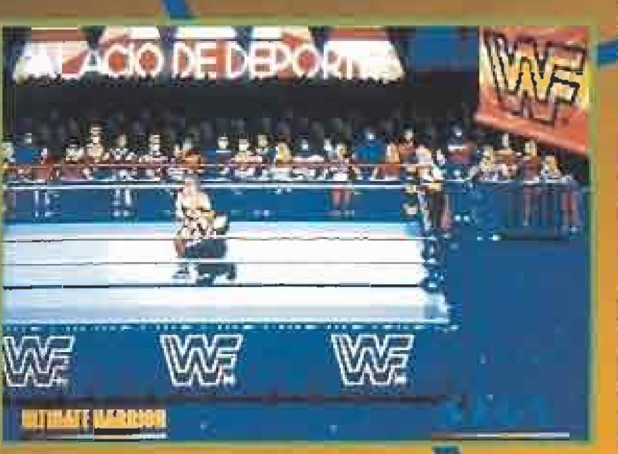
DOS POLICIAS - AMBOS LETALES

Un shoot em up multinivel basado en pasajes de la trilogía de ARMA LETAL. Puedes elegir ser cualquiera de los dos policías... cada uno con distinta fortaleza y debilidad. Hay muchas misiones que completar incluyendo el rescate de la chica secuestrada, la persecución y detención de traficantes de droga, encontrar y arrestar al policía a sesino y mucho más. Podrás elegir el nivel que cumpla tus objetivos.



Es brutal, rápido y...¡LETAL!

PC/AMIGA



Una vez más v mundo unidos

Únete a tus favorit gira por toda Europ y Nasty Boys*

Obsérvalos en el cuadrilátero. Síguelos hasta el Madison Square Ga habilidad. Trabaja con tu compañero de equipo para conseguir tu m

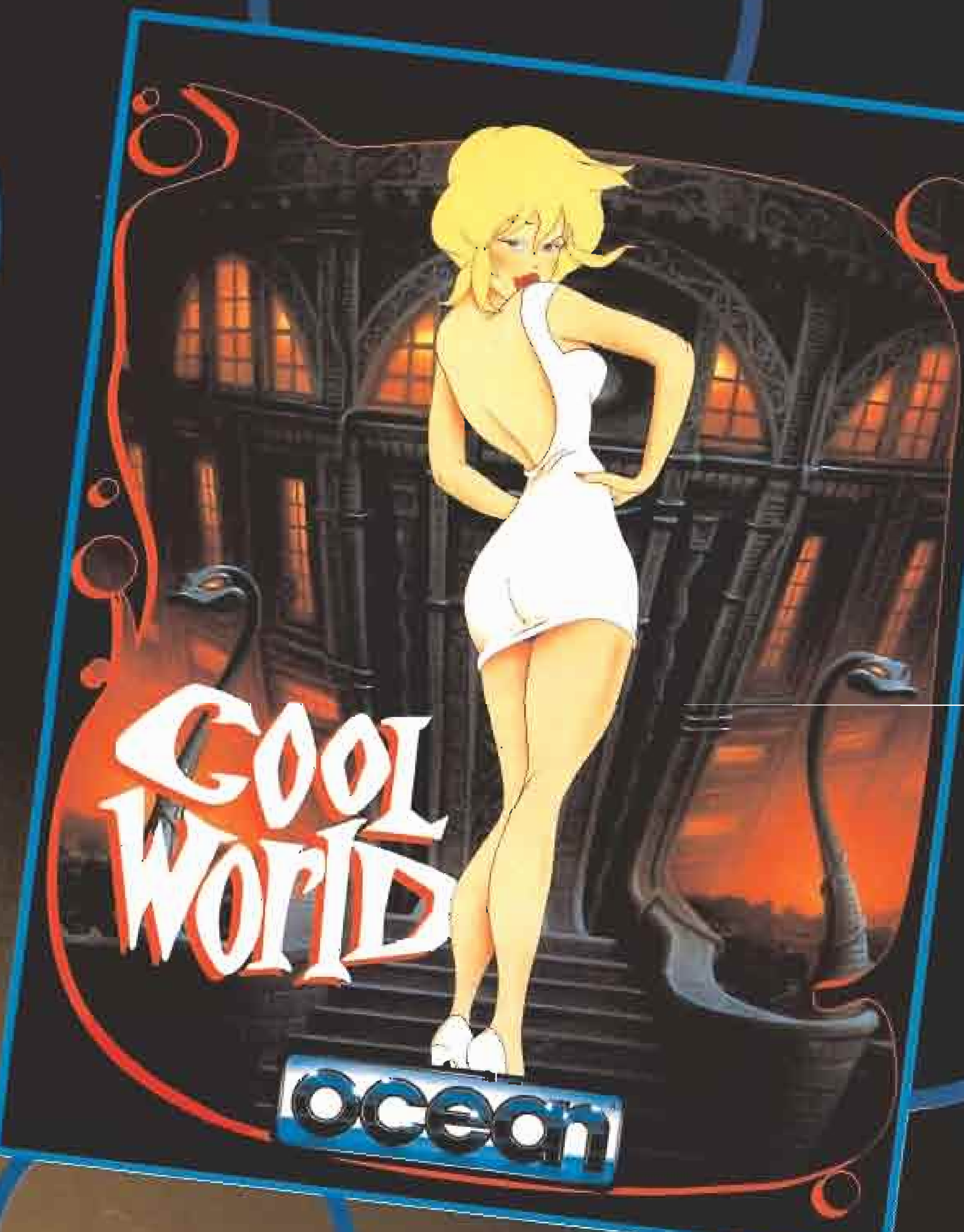
PC/AMIGA



DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO PARA ESPAÑA . ERBE SOFTWA

ÁS ES ACCION...





...elven los campeones de WWF* de todo el ...en la gran gira European Rampage*

...s. Hulk Hogan**, Ultimate Warrior* y muchos más en su ... para enfrentarse por equipos contra Natural Disasters*

...en de Nueva York para la gran final. Prueba tu fuerza y ...a final - el título por equipos de European Rampage*.

HOLLI WOULD LO HARA... SI PUEDE
¡ EL MUNDO DEL COMIC SE HA VUELTO LOCO !

Con la publicación de su cómic Jack Deebs ha creado sin saberlo un universo paralelo habitado por personajes de dibujos animados conocidos como DOODLES. Eres transportado al mundo inanimado y seducido por medio de mensajes comprometedores por la vampiresa... HOLLI. Chistes visuales y payasadas te acompañarán en a aventura mientras vas y vienes entre la realidad y la fantasía. Pero el sueño de Holli es desprenderse de su identidad Doodle para convertirse en una verdadera mujer - con un interés especial en Jack Su sueño podría destruir ambos mundos.

PC/AMIGA



ERBE



...E. SERRANO, 240 . 28016, MADRID . TELEF. (91) 458 16 58

¡EXPLORA LOS JUEGOS DE ROL DE FANTASIA DE ORDENADOR DE *AD&D* COMO NUNCA ANTES SE HABIA HECHO!



Advanced Dungeons & Dragons

PRODUCTO OFICIAL DE ORDENADOR

EYE OF THE BEHOLDER

Juego de rol

Jurri el granuja coge sus ganzúas y diestramente desliza una en la cerradura. Está atrapado, pero Jurri es muy hábil... con un suave "click" se abre la cerradura. La puerta cruje al moverse, mostrando un corredor poco iluminado.
Sin avisar, surjen esqueletos de las sombras que se abalanzan sobre el grupo. Las espadas centellean, los hechizos chisporrotean y después... todo es silencio, y el corredor queda repleto de huesos.
La leyenda dice que hay una terrible conspiración oculta en las cloacas de Waterdeep. ¿Es esto cierto? Estas cerraduras y trampas son demasiado buenas, y alguien envió a esos esqueletos. Bueno, si allí abajo hay alguien que se esconde, vamos a encontrarlos... ¡y a destruirlos!

Disponible en PC.

¡INCLUYE LIBRO DE PISTAS!



SSI
STRATEGIC SIMULATIONS, INC.®

ADVANCED SIMULATOR SERIES

GREAT NAVAL BATTLES

NORTH ATLANTIC 1939-43

Simulador

Siente el poder de controlar impresionantes barcos de guerra y disparar monstruosos cañones. Siente la gloria de la victoria cuando tus brillantes estrategias hunden la flota enemiga.

SOFTWARE TRADUCIDO AL CASTELLANO

Disponible en PC.

SSI STRATEGIC SIMULATIONS

Año VIII. - Nº 55 - Diciembre 1992 - 375 ptas. (Incluido IVA)

SUMARIO



Sí, sí, que es verdad. ¿Cuántas páginas os dimos en el número anterior?, ¿112? Pues en este extra de Navidad, 120 páginas. Así de generosos somos nosotros. Y os damos de todo. Desde un megajuego como el gran «Street Fighter II», hasta un increíble programa llamado «Alone in the Dark», sin olvidarnos del excelente «Shadow of the Beast III».

Pero esto no queda ahí. Dieciséis enormes páginas llenas de información sobre CD-ROM, completan una guía muy extensa sobre este potente formato. Y como la cosa va de reportajes completos, no faltamos al SIGGRAPH' 92 de Chicago, para ver los revolucionarios avances en imagen sintética y en Realidad Virtual. Profundizamos también en juegos tan atractivos como «Summer Challenge», «Rome AD 92», «Global Effect», «Leather Goddesses of Phobos 2» y el cinematográficamente sugestivo «Cool World». Tampoco os perdáis la preview del ecológico «Eco Quest», un programa que enseña a respetar el medio ambiente.

Otro juego realmente grandioso, en cuanto a factura e historia se refiere, es «The Legend of Kyrandia». Pero el más misterioso de todos es «Los archivos secretos de Sherlock Holmes»; elemental queridos lectores. Y ya sabéis, por último, nuestras secciones habituales con interesantes novedades: consolas, micromanías, tecnomanías, cargadores, panorama audiovisual, actualidad internacional y un largo etcétera hasta completar este número. Por cierto, se nos olvidaba. ¡¡Feliz Navidad a todos!!

Edita HOBBY PRESS S.A. **Presidente** María Andrino **Consejero Delegado** José I. Gómez-Centurión
Director Domingo Gómez **Subdirectora** Cristina M. Fernández **Director de Arte** Jesús Caldeiro **Diseño y Autoedición** Carmen Santamaría **Redactor Jefe** Javier de la Guardia
Redacción Francisco J. Gutiérrez, Francisco Delgado, José C. Romero (Traducciones) **Secretaria de Redacción** Laura González
Directora Comercial María C. Perera **Coordinación de Producción** Lola Blanco
Corresponsales Marshal Rosenthal (U.S.A.), Derek Dela Fuente (U.K.), Eva Hoogh (Alemania)
Colaboradores Toni Verdú, Fernando Herrera, Pedro J. Rodríguez, Manuel Garrido, Santiago Erice, Diego Gómez, Rafael Rueda, Juan J. Fernández, Antonio Dos Santos, José Dos Santos, Marc Steadman, Jesús Pérez, Javier Sánchez, Óscar Santos, Anselmo Trejo, Enrique Ricart, Juan C. Sanz, Enrique Pérez, Pablo Fernández, Javier Rodríguez
Redacción y Publicidad C/ De los Ciruelos, nº4. 28700 San Sebastián de los Reyes (Madrid). Tel. 654 81 99 / Fax: 654 86 92
Imprime Altamira Ctra. Barcelona, Km. 11,200 28022 Madrid Tel. 747 33 33 **Distribución** Coedis, S.A., Tel.: (93) 680 03 60 Molins de Rei (Barcelona)
Circulación controlada por O.J.D. Esta publicación es miembro de la Asociación de Revistas de Información
MICROMANIA no se hace necesariamente solidaria de las opiniones vertidas por sus colaboradores en los artículos firmados.

Depósito legal: M-15.436-1985
Esta Revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin cloro

MEGA JUEGO



Algunos de vosotros pensará que nos hemos vuelto locos o algo parecido, después de leer el titular. ¡¡¡Cómo va a ser posible que alguien haya conseguido superar la recreativa más jugada, divertida y sensacional de todos los tiempos!!! Pues aunque os parezca increíble, Capcom lo ha logrado una vez más. Después de tener que esperar casi seis meses tras de su publicación en Japón, donde vendió todas sus unidades en apenas una hora, por fin vamos a poder disfrutar con él. Estas navidades nadie tendrá una excusa para no pasarse las tardes en compañía de los amigos disfrutando con este «Street Fighter II».

- CAPCOM
- Disponible: SUPER NINTENDO
- En preparación: ATARI, AMIGA, PC, SPECTRUM, AMSTRAD, COMMODORE
- Juego de lucha

El desarrollo del juego todos lo conocéis. Pero si todavía hay algún despistadillo por ahí, os lo contaremos brevemente. Después del primer enfrentamiento del campeonato mundial de lucha, la segunda edición daba comienzo meses después. Luchadores de todo el mundo se inscribieron para intentar conquistar el título, con el que podrían hacer realidad sus deseos. Como encontrar a la familia perdida tiempo atrás, al asesino de un ser querido...

Luchando entre ellos por todo el globo, quedaron al final sólo doce luchadores, los mejores del mundo. Nuestro objetivo se ve ahora encaminado a alcanzar el ansiado título con uno de los ocho luchadores que el programa nos ofrece. Aquí es donde entran en escena Ryu, Ken, Blanka, Guile y el resto de personajes que nos han hecho pasar tantas buenas horas en el salón recreativo. Sin duda, esta es una de las opciones que más atrae

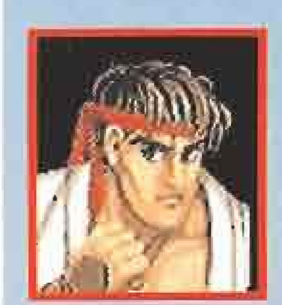


La cantidad y la calidad de golpes que podemos ver en este juego, resulta ser practicamente igual a la máquina original. Algo muy de agradecer.



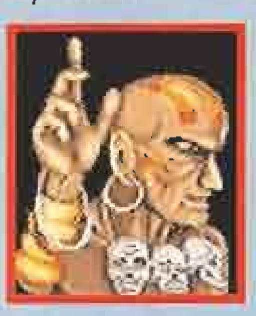
Los fondos y escenarios donde se desarrolla la acción del juego están dotados de un gran colorido, exactamente igual al que vimos en la recreativa.

LOS PROTAGONISTAS



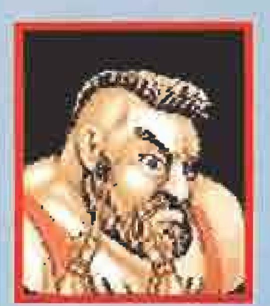
RYU

Es uno de los luchadores con el que llegar a conquistar el campeonato, puede resultar más fácil de lo pensado. Su estilo de lucha es el Karate, practicado durante muchos años. Con dicha práctica ha llegado a dominar su energía interior, pudiendo realizar así golpes tan espectaculares como efectivos.



DHALSIM

Su fuerza proviene de la disciplina Yoga, concentrándose hasta el punto de conseguir que sus brazos y piernas se estiren al máximo. Asimismo, sus movimientos especiales no tienen nada que envidiar al del resto de luchadores.



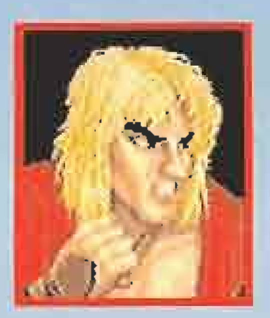
ZANGIEF

Después de la separación de la U.R.S.S., Zangief ha decidido intentar llevar a su país a lo más alto . No le falta ni técnica ni fuerza, aunque su exceso de peso puede llegar a ser un inconveniente en la llegada a la cumbre.



CHUN LI

Muchos luchadores se dejan engañar por su apariencia, y si esto te pasa con Chun Li, estás perdido. Sus deseos de encontrar al asesino de su padre le han movido ha desarrollar movimientos más que mortíferos.



KEN

Discípulo del mismo maestro de Ryu, su estilo de lucha es prácticamente igual al de su compañero de estudios. La única diferencia es la arrogancia de la que hace bastante uso y que puede llevarlo a la perdición.



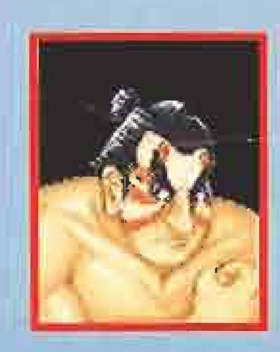
GUILE

Ex-miembro de las fuerzas armadas norteamericanas. Fue capturado en una misión en la selva de Thailandia. Después de varios meses de encarcelamiento, consiguió escapar y su ilusión ahora va encaminada a encontrar a su familia.



BLANKA

Aunque de origen poco claro, la técnica es algo por lo que no se caracteriza este luchador proveniente de la selva de Brasil. Su fuerza es su única habilidad especial, con la que es capaz de realizar movimientos espectaculares.



EDMOND HONDA

Campeón de sumo, aprovecha esta oportunidad para alzarse con el título de mejor luchador de todo el mundo. La fuerza de sus brazos es tan poderosa como temible. Si arrincona a su enemigo, lo tendrá muy, muy fácil para ganar.



EL TRUCO DEL SIGLO

El truco va a hacer de este juego uno de los más completos de todos los tiempos. Gracias a la amabilidad de Capcom, podremos disfrutar de la versión «Champion Edition», bautizada en algunos salones como «Street Fighter III». Dos jugadores pueden combatir entre sí con el mismo personaje. Así podremos ver a dos Guile o a dos Dhalsim luchando frente a frente, con los mismos poderes, aunque uno de los dos verá cambiado el color de su personaje. Para poder disfrutar de esto, sólo tenéis que pulsar en el siguiente orden: Abajo, R, Arriba, L, Y, B, X y A. Pero todo esto hay que realizarlo cuando aparezca el logotipo de Capcom y antes del logo de «Street Fighter II». Si todo va bien, la pantalla será de color azul y podrás disfrutar con este supertruco de este superjuego.

del juego. Poder competir con un amigo y pasarse horas jugando con los distintos protagonistas. También contamos con una opción para jugar con tus amigos. Cada uno elegirá a su personaje así como el escenario donde se va a llevar a cabo la pelea. Después de cada combate, una pantalla de estadísticas nos ofrecerá un balance con todos los enfrentamientos efectuados hasta el momento.

Los movimientos de los participantes están reproducidos con total exactitud, incluyendo los especiales, algo más poderosos que el resto y por tanto, también más complicados de realizar. Esto ha sido posible gracias al uso de todos los botones de nuestro mando. La calidad de los mismos os la podéis imaginar. El único inconveniente es la no existencia, hasta el momento, de joystick



¡A que es alucinante esta foto! Pues nada, si queréis disfrutar con esta modalidad sólo tenéis que seguir el truco descrito un poco más arriba.



Cualquiera de los luchadores que participan en esta gran pelea, tiene recursos suficientes como para hacerse con la victoria. Sólo es cuestión de imaginación.

ARMAS SECRETAS PARA LA VICTORIA



RYU

Puñetazo del Dragón: muy útil en combate a corta distancia. Con él, la resistencia del enemigo se puede ver mermada de una forma considerable.
Patada huracanada: tres patadas seguidas con esta técnica deja al enemigo fuera de combate durante algunos instantes. Más que suficiente para acabar con él.
Bola de Fuego: concentrando toda su energía a través de sus brazos, Ryu es capaz de lanzar una bola de fuego. Aunque el esfuerzo es bastante grande y deja a nuestro personaje vulnerable algunos segundos.



DHALSIM

Fuego Yoga: este hombre parece un faquir. Es capaz de lanzar una bola de llamas, la cual quemará todo aquello que toque.
Llama Yoga: cuando alguien intenta acercarse, Dhalsim es capaz de escupir una llamarada de fuego. Lo más peligroso de este personaje.



ZANGIEF

Tendedero Giratorio: girando sobre sí mismo, con sus fornidos brazos es capaz de tumbar al loco que intente entrar en su espacio interior.
Martinete Giratorio: en corta distancia, es capaz de agarrar a su oponente y triturarlo contra el suelo después de volar un rato con él.



CHUN LI

Patada Relámpago: entrenamiento y más entrenamiento son las claves que le permiten dar una serie de poderosas patadas a la velocidad de la luz.
Patada Torbellino: al estilo de la que realizan Ken y Ryu, no ha querido quedarse atrás y ha desarrollado esta patada para confundir al rival.



KEN

Bola de fuego: exactamente igual a la de Ryu. Heredada de su maestro, puede lanzar una bola con efectos letales en su oponente.
Patada huracanada: también heredada de su maestro, le permite lanzarse a gran velocidad contra el enemigo, dejándole K.O. en breves momentos.
Puñetazo del Dragón: en combates a corta distancia suele ser lo más recomendado para librarse del enemigo.



GUILE

Estampido Supersónico: batiendo manos y brazos en el aire, Guile logra crear así una explosión de energía, la cual sale disparada contra el contrario.
Patada Relámpago: dando una voltereta y agitando sus pies, crea una barrera de energía donde nadie es capaz de entrar sin ser antes golpeado con increíble fuerza.



BLANKA

Electricidad: se trata de una técnica aprendida de las anguilas eléctricas, con la que es capaz de soltar a su enemigo más de 1000 voltios.
Ataque Rodante: se enrolla sobre sí mismo como un erizo y se lanza a la velocidad del rayo, como si de una bala se tratara.



EDMOND HONDA

Palmada de Cien Manos: después de muchos años de entrenamiento, los puñetazos de Honda han alcanzado tanta velocidad, que los adversarios no son capaces de escapar de tan temible golpe.
Cabezazo Sumo: usando la gran potencia de piernas con la que cuentan todos los luchadores de sumo, se lanza como un misil contra sus rivales, asestándoles un golpe a los adversarios tan potente como espectacular.

MEGA JUEGO

Street Fighter II



SUPERNINTENDO



SUPERNINTENDO

■ En preparación: **AMIGA**
■ **U.S. GOLD**

Al cierre de la revista, hemos tenido la oportunidad de ver una demo de la versión de Amiga del juego más esperado en todo el mundo.

A pesar de que no está acabado, –y salvando las diferencias entre el Amiga y la Super Nintendo– lo poco que el disco nos ofrece es alentador, haciéndonos pensar que podemos tener una bomba en nuestras manos.

El argumento va a seguir siendo el mismo. Llegar a ser el número uno en el tema de las artes marciales, tras superar a once contrincantes, a cual más duro. Podremos elegir uno de los ocho personajes con los que cuenta el programa, teniendo cada uno sus propias habilidades y golpes característicos.

A pesar de que el juego sólo cuenta con 32 colores en pantalla, frente a los 256 de la mayor de las Nintendo, la calidad con la que están realizados los personajes nos hace pensar que poco de la máquina original va a faltar en nuestros ordenadores. Aunque se hecha en falta una mayor definición de los fondos, siendo algo más pobres de lo que en principio pensábamos. Quizá uno de los puntos flacos va a ser el tema de los movimientos. El scroll de pantalla es algo brusco, debido quizás a que la velocidad a la que se mueven los personajes nos pueden hacer perder la visión momentánea de lo que estamos haciendo. Además, aquel movimiento de los protagonistas sobre el suelo tan suave y que ha maravillado a más de uno, ha sido sacrificado en favor de otros aspectos.

Por lo demás, reseñar que los golpes de los protagonistas van a ser respetados todo lo posible, aunque no sabemos como vamos a ejecutarlos, ya que en la máquina se necesitaban seis botones de disparo, con lo que nos tememos que algunos de ellos no los vamos a poder realizar. O quizás los programadores hayan inventado algo nuevo. Quién sabe.

Aunque lo poco que hemos podido observar no tenía todavía sonido, las capacidades con las que cuenta el Amiga en este aspecto, nos hace pensar que va a tener pocas variaciones respecto al original, aunque tampoco nos gusta lanzar las campanas al vuelo.

Pero todo esto va a tener un alto precio. Sólo aquellos afortunados que posean un mega de memoria van a tener la oportunidad de disfrutarlo. Además, al igual que la versión de Super Nintendo, puede salir a la calle con un precio algo superior al resto de juegos. Pero pensamos que puede llegar a merecer la pena, sólo por el hecho de ser la recreativa más jugada y premiada desde hace mucho, mucho tiempo.

O.S.G.



AMIGA

En la versión Amiga de «Street Fighter II», también han sido cuidados al máximo tanto gráficos como movimientos. La prueba está en esta pantalla.



AMIGA

La potencia de todos y cada uno de los luchadores no ha mermado. Sus habilidades en las artes marciales se conservan intactas en todas las peleas.



AMIGA

La misma alegría que siente Chun Li una vez derrotado su mortal enemigo, la sentiréis vosotros cada vez que os pongáis a los mandos de vuestro Amiga.

para la Super Nintendo, y decimos hasta el momento porque en otros países ya se ha puesto a la venta uno diseñado casi exclusivamente para el cartucho. Sólo tenéis que pensar en la máquina original y eso es lo que tendréis en el cartucho, que tiene una mención especial. Son casi 16 Megas de juego, el doble de cualquier otro antes conocido. Con lo cual, el precio será posiblemente algo superior al resto.

Por si todo esto os parece poco, contamos además con la posibilidad de elegir el nivel de dificultad de entre los ocho que se nos ofrecen. Y gracias a un pequeño truco que reproducimos en estas mismas páginas, podréis disfrutar de la nueva versión bautizada como «Champion Edition». Todos los sonidos están presentes en el juego y con una calidad pocas veces antes vista.

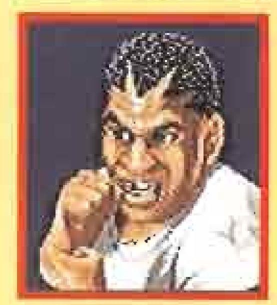
En resumen, se trata de una de las maravillas de la técnica. Todo en él destaca por su perfección y el cuidado que han tenido los programadores hasta en el más mínimo detalle. Mirad las fotos que acompañan al reportaje y comprobad lo que os decimos.

O.S.G.

LAS FASES DE BONUS

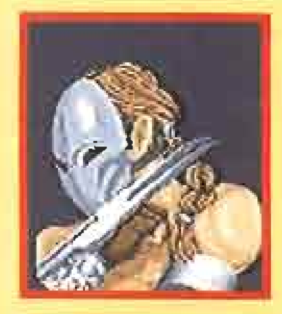
Después de superar algunos combates, una fase de bonus nos permitirá incrementar el marcador y de paso practicar algunos golpes. En esta ocasión son sólo dos, pero su calidad no desmerece al resto del cartucho. A los programadores no se les ha escapado ni un solo detalle, y hasta han añadido una nueva característica, la destrucción de una pila de ladrillos, pero en un orden establecido.

LOS ÚLTIMOS OBSTÁCULOS



BALROG

A pesar de su corpulencia, no os dejéis engañar por ello. Este boxeador fue retirado de la competición debido a lo sanguinario de su conducta. Pero ahora le ha llegado la oportunidad de dar una lección a aquellos que le habían acusado con anterioridad.



VEGA

Por fin nuestro país ocupa un lugar de honor en un gran videojuego. Su estilo es una mezcla de baile tradicional y lucha. Su rapidez y agilidad nos traerá de cabeza. Se trata sin duda, de uno de los enemigos más complicados, incluso su dificultad es superior al siguiente.



SAGAT

Un viejo conocido de los luchadores de la primera parte. Ahora, después de la derrota de manos de Ryu, vuelve con sed de venganza. Se basa casi únicamente en poderosas bolas de fuego que lanza con sus manos, pero no escatimes su puñetazo volador.



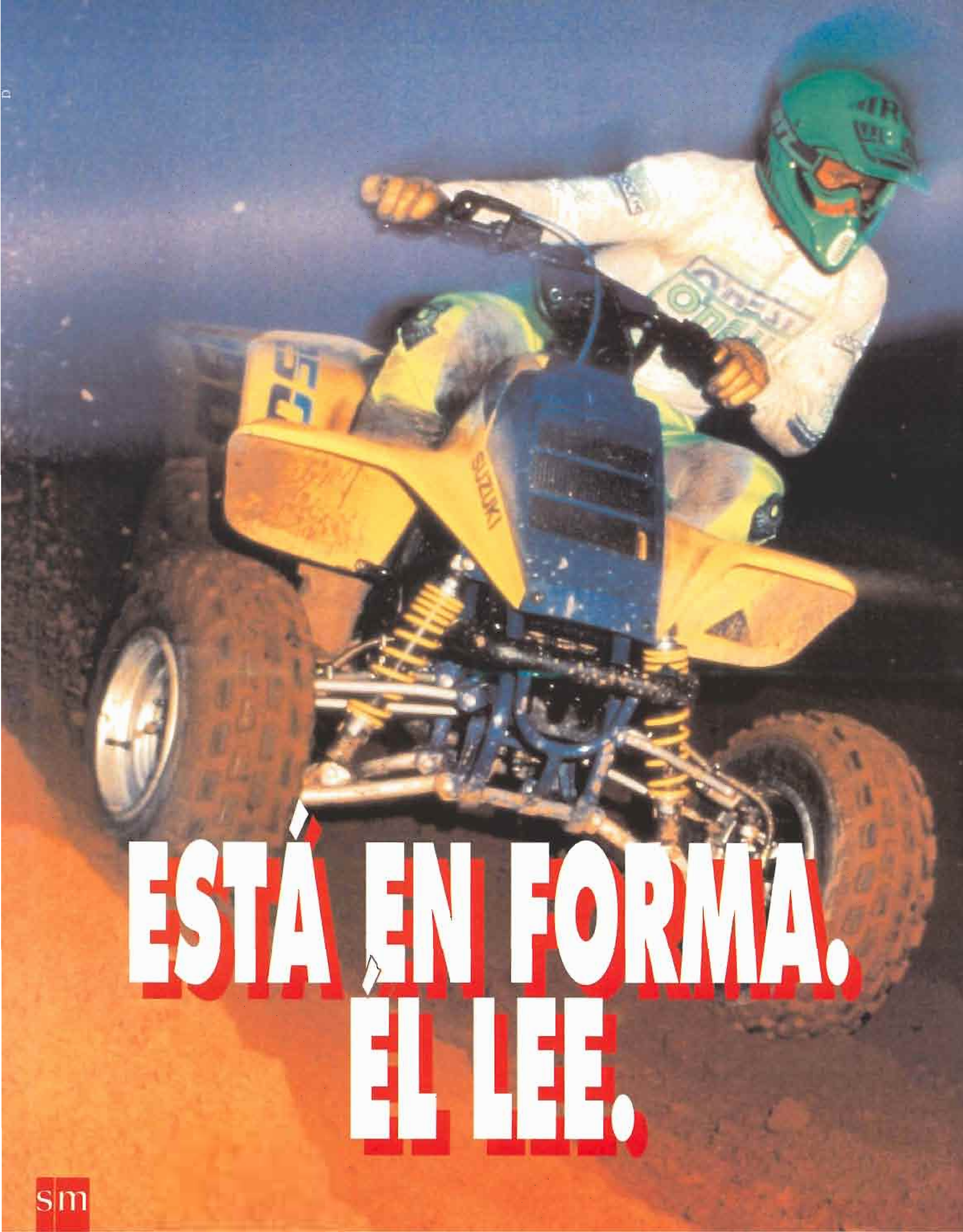
M. BISON

El último obstáculo antes de alcanzar la fama y la gloria. Su rapidez y efectividad de los golpes le hacen extremadamente poderoso y difícil de matar. Su forma de combatir proviene de una técnica aprendida de un maestro de dudosa reputación, con lo que, ya sabéis, mucho cuidadito con él.





EN TU VIAJE A MITTLEDORF
DESCUBRIRAS QUE
Legends of Valour
NO ES UN JUEGO,
ES UNA FORMA DE VIDA.
Juego de Rol
LEGENDS OF VALOUR te da la libertad de tomar tus propias decisones, moverte y crear tu propio estilo de vida y profesión en la rica y detallada ciudad de Mittledorf. Viaja a tu antojo por el campo o por los miles de cuevas subterráneas y túneles. ¡Es tu vida y puedes hacer con ella lo que quieras!
Disponible en PC y Amiga
SOFTWARE TRADUCIDO AL CASTELLANO
Legends of Valour
Volume I - The Dawning
U.S. GOLD
Misterio en Alejandría
Daughter of Serpents
Juego de Rol
Rumores de un antiguo documento de un enorme poder... un extraño asesinato en el muelle... cuando te inscribes en tu hotel, el recepcionista te pasa una nota... ¡y te ves envuelto en un misterio de increíbles proporciones! Tus contactos, la Guía de Cook y el mapa de Alejandría te permitirán descubrir los secretos de un peligroso mal olvidado durante mucho tiempo. Pero, con valentía y habilidad ¡podrás finalmente triunfar!
• Gráficos de calidad fotográfica a toda pantalla y una música sorprendente y acorde con la atmósfera.
• Una aventura épica, meticulosamente investigada, con materiales originales de los años 20 de Thomas Cook.
• Múltiples variaciones de trama que dependen de la profesión y habilidades del personaje que elijas.
Disponible en PC.
SOFTWARE TRADUCIDO AL CASTELLANO
ELECTRONIC ARTS
DROSOFT Moratín, 52, 4º
Tel.: 91 / 429 38 35 Fax.91 / 429 52 40

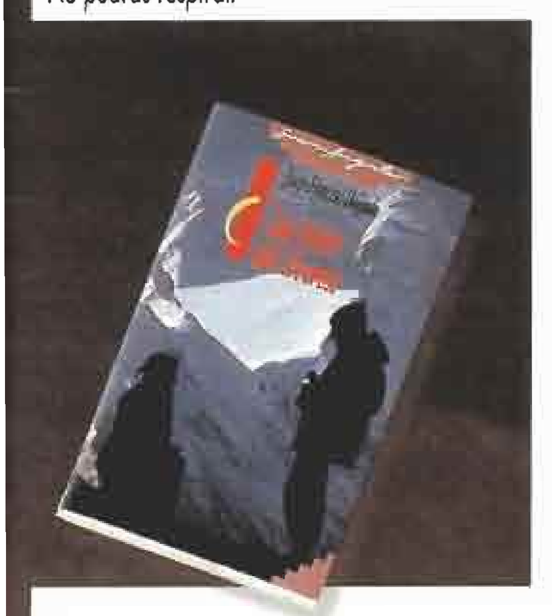

ESTÁ EN FORMA.
ÉL LEE.
sm
SUZUKI

Leer es una de las mejores formas de estar en forma. Sus efectos no se ven pero se notan.
Un buen libro te hace más inteligente y la inteligencia es la clave para saltar barreras. Hasta en las cosas más triviales.
Gran Angular es una colección de libros, cuidadosamente seleccionados, que por su variedad de temas de interés, es una de las mejores opciones a la hora de leer.
Dedica a su lectura unos minutos al día y seguro que te sentirás más en forma.

ALGUNAS SUGERENCIAS PARA ESTAR EN FORMA:



LA SELVA DE LOS ARUTAMS.
La Amazonia, una selva llena de sorpresas donde encontrarás una mítica tribu: los arutams. Recorre el último pulmón natural de la tierra. No podrás respirar.



LAS VOCES DEL EVEREST.
A mediados del siglo pasado George Everest, topógrafo británico, dio nombre a la montaña más alta del mundo. A finales de este siglo un grupo de jóvenes decide conquistarla.
Es una acción casi suicida y a la vez fascinante. Cuélgate del Everest y vuela con tu imaginación.

Gran Angular

AMPLIA TU PUNTO DE VISTA.

Actualidad

TOPO TRABAJA A TOPE



Luigi y Spaghetti» será el nombre del nuevo juego de Topo cuyo protagonista italiano procede de una buena familia con años de historia en el mundo del arcade. A lo largo de ocho niveles que transcurren en lugares diferentes, la Luna, Nueva York, Egipto..., nuestro amigo Luigi tendrá que rescatar a los más famosos héroes de todos los tiempos. Indiana Jones, Luke Skywalker, Superman, todos han sido capturados por unos extraños alienígenas dispuestos a invadir nuestro planeta.
¿Y que pinta Spaghetti en todo esto? Pues este curioso personaje salvará a su amigo Luigi de las garras de los marcianos excepto cuando haya una hamburguesa cerca, ya que es su manjar favorito y le tendrá distraído unos segundos. VGA 256 y fondos digitalizados, animación de alta calidad y un argumento divertido son las características de este nuevo juego que estará disponible a mediados de este mes.

STREET FIGHTER II BATE RECORDS EN TODO EL MUNDO

El 26 de octubre pasado, «Street Fighter II» llegaba a nuestro país en formato consolero. Ya tenemos las primeras cifras de ventas de este



SUPERNINTENDO

cartucho que bate records en todo el mundo. En España se han vendido hasta el momento alrededor de 55.000 unidades. En el país de las barras y las estrellas el fenómeno «Street Fighter II» alcanza ya los 750.000 cartuchos con expectativas de alcanzar el millón y medio a finales de año. En Japón se vendieron en los dos primeros meses unos dos millones.Todo un record.

ERBE FICHA A GREMLIN

Gremlin Graphics, la compañía creadora de juegos como «Lotus Turbo Challenge» o «Hero Quest», ha cambiado de distribuidor en nuestro país. A partir de ahora será Erbe la compañía que nos traerá los próximos lanzamientos de Gremlin. Los primeros programas que verán la luz en España serán «Nigel Mansell» y «Space Crusade».

UNA FERIA CON PROBLEMAS

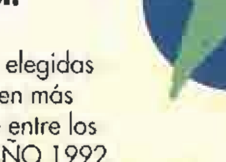
Future Show es el nombre de una nueva feria de software y hardware para todos los jugones ingleses -y los que se puedan acercar por Londres-, que se ha comenzado a celebrar este año entre los días 6 al 8 de noviembre. Y la verdad es que no ha empezado con demasiado buen pie. Aunque en ella se mostraron importantes novedades no todo salió tan bien como pretendía la organización. Mientras que el European Computer Trade Show es únicamente para profesionales, este Future Show está abierto al público y nadie contó con que la afluencia de espectadores sería tan grande como para que la policía y los bomberos londinenses tuvieran que tomar cartas en el asunto y reducir las horas de exposición para evitar incidentes. Como botón de muestra os contaremos que nuestro corresponsal en Inglaterra, convenientemente acreditado, fue incapaz de entrar en el Olympia, el lugar de celebración del show, el primer día de exposición. Desesperado, tuvo que dejarlo hasta que los servicios de policía y bomberos despejaron las entradas. Organización es la palabra que, en un futuro, deberá incluir en su nombre este Future Show...



¡¡VOTA PARA ELEGIR EL MEJOR PROGRAMA DEL AÑO!!

MICRO Manía

En la edición de primavera del próximo E.C.T.S. se elegirán en sus distintas categorías los mejores juegos del año. En esta ocasión serán los lectores de la prensa europea especializada quienes escogerán directamente el máximo ganador.



Vosotros, como lectores de Micromanía, única publicación española entre las cuatro revistas de todo el mundo elegidas para realizar la votación, podéis mandar vuestras TARJETAS POSTALES, -por favor evitar las cartas que hacen más difícil su clasificación-, a nuestra redacción. Tenéis que poner en letra clara, o mejor en mayúsculas, cuál, de entre los seis juegos que os vamos a nombrar a continuación, consideráis que merece el título de MEJOR PROGRAMA DEL AÑO 1992.

- *INDIANA JONES AND THE FATE OF ATLANTIS (AVENTURA GRAFICA). (LucasArts).*
- *SHADOW OF THE BEAST III. (Psygnosis)*
- *JAGUAR XJ220.(Gremlin)*
- *ALONE IN THE DARK. (Infogrames)*
- *STAR TREK 25TH ANNIVERSARY. (Interplay)*
- *DUNE. (Virgin)*
- *DARK SEED. (Cyberdreams)*



Esperamos vuestras postales en la siguiente dirección:
HOBBY PRESS S.A. REVISTA MICROMANÍA.
C/Ciruelos, 4, San Sebastián de los Reyes
28700 MADRID



FRANCOIS LOURDIN

nos cuenta los grandes proyectos de Infogrames

Hace unos días Francois Lourdin, -responsable, entre otras cosas, de las operaciones internacionales de Infogrames-, viajó a nuestro país para presentar, en rueda de prensa, los nuevos proyectos de la compañía. Aprovechamos su visita para mantener con él una larga e interesante entrevista. Durante más de dos horas comentamos la situación actual de Infogrames, sus perspectivas de futuro y charlamos ampliamente sobre algunos títulos de inminente lanzamiento en todo el mundo. Intentar resumir en unas líneas nuestra conversación ha sido una tarea delicada, pero, por fin, ante vosotros tenéis el resultado de nuestra labor de síntesis.



Francois Lourdin es, verdaderamente, un personaje singular. Lo que primero llama la atención cuando se inicia una conversación con él es que se nota que disfruta con su trabajo. Confiesa sin ningún rubor que pasa hasta altas horas de la madrugada jugando con todos los programas que caen en sus manos y que además lo hace de buen grado, no sólo por cuestiones de trabajo. Educado, como buen francés, la entrevista transcurrió sin ningún problema durante más de dos horas. Y es que dialogar con monsieur Lourdin es un placer de esos que se tienen sólo en contadas ocasiones.

Si sigues leyendo te enterarás de qué va a ocurrir en los próximos meses en el mercado por boca de uno de los responsables de una compañía con una impresionante proyección internacional.

Micromanía: Comenzar con esta pregunta es inevitable, ¿hacia dónde se dirige Infogrames?, ¿no es difícil superar el límite que os habéis impuesto con vuestros últimos programas?

Francois Lourdin: *No. Se trata de una estrategia con previsión de futuro muy sencilla en realidad. Hemos echado un vistazo a este mercado cambiante en el que llevamos nueve años. Hemos pasado de hablar de consolas de 16 bits a proyectos de 32 bits, han salido los primeros juegos en Sega CD Rom y CDI. Lo que hacemos ahora es elaborar proyectos de futuro. En un porvenir más o menos lejano se fusionarán los ordenadores y las consolas por medio del CD, y hacia ese punto nos dirigimos a través de cualquier camino que nos proporcionen los sistemas actuales: consolas, ordenadores, CD Rom. Cuando llegue la inevitable fusión queremos estar preparados para afrontar el reto.*

Este es el lema de nuestra compañía: conseguir ese objetivo por medio de tres procedimientos. Uno de ellos se basa en continuar creciendo en nuestras propias líneas de producción, que se han diversificado en los últimos tiempos. Antes nos centrábamos en producir para Amiga y Atari ST. Ahora se ha impuesto la prioridad de trabajar para PC y CD, sin abandonar completamente los otros sistemas. Para conseguirlo utilizamos nuestros propios recursos y los mejores equipos de programación, incluido el español New Frontier. Todos los juegos que desarrollamos para Game Boy están siendo realizados en España por este equipo. Estos programadores tienen tecnología y entusiasmo. Esa es básicamente nuestra filosofía.

Además hemos firmado un nuevo contrato con Disney, que está dispuesta a colaborar en proyectos más ambiciosos. También hemos mantenido conversaciones con Philips, Matsushita y otras empresas que están a punto de entrar en el sector del videojuego.

MM.: ¿Qué tipo de juegos tienen mayor aceptación hoy? ¿Ha muerto el arcade?

FL.: *Esta es una pregunta difícil. Las empresas de software siempre nos hemos enfrentado a un problema: tratar de hacer productos "europeos", cuando, por supuesto, no hay un mercado europeo propiamente dicho. El futuro dice que todos los mercados están destinados a fusionarse.*

Creemos, tras casi diez años de experiencia y habiendo contrastado nuestra opinión con la de otros veteranos del sector, que el público demanda cada vez más juegos convenientemente ambientados que les duren mucho tiempo. Esta era una tendencia que ya existía en el mercado estadounidense. Por lo que respecta a los arcades, lo que se impone hoy en día son programas al estilo de «Alone in the Dark», que tiene muchos elementos de aventura. En cuanto a las consolas, creo que acabará prevaleciendo la misma tendencia.

"En Infogrames trabajamos pensando en el futuro"

EN PREPARACIÓN...



«Call of Ctulhu» (título aún por confirmar), es una fascinante aventura basada en relatos de H.P. Lovecraft, y cuya realización se asemeja mucho al espléndido programa «Eternam», de la misma compañía.

«Genetic Mutation», es el título no definitivo de un proyecto en el que Disney está trabajando, que planteará un ambicioso objetivo: convertirnos en ingenieros genéticos dispuestos a crear la vida en un hábitat desconocido.



«Stunt Island», editado también por Disney, es un simulador muy especial que permite adentrarse en el campo de la producción cinematográfica rodando una película, dirigiendo a nuestros cámaras sobre los mejores planos de vuelo.

"Europa es una fuente de creatividad que ahora mismo no existe en Japón. Ellos tienen la tecnología y nosotros las ideas."

MM.: En nuestro país parece que el Amiga está perdiendo puestos. ¿Cómo le va en Francia?

FL.: *La realidad es que ahora mismo las máquinas de dieciséis bits, Atari y Amiga, están decayendo. Incluso compañías como Commodore están destinando una parte de su producción a PC. Este sistema ha tardado mucho tiempo en imponerse en Europa, pero al final lo ha hecho. Si echamos una mirada al pasado, vemos que Amiga no reúne los requisitos que demanda el usuario que pide grandes prestaciones.*

MM.: Philips está apostando fuerte con el CDI. Además nos has comentado que estáis dispuestos a trabajar en programas con este formato. ¿Vais a hacer los mismos juegos para CDI que para PC?

FL.: *No. Para el CDI estamos haciendo una línea de productos nueva que multiplica la calidad de los gráficos, del sonido, etc. Con el CDI sucede lo mismo que cuando se lanzó el primer ordenador. Es una buena máquina pero puede ser mejorada. Creo que en el futuro se va a imponer el CDI, primero con la máquina actual y luego con otra superior, que será una especie de revolución a pequeña escala.*

Todos los mercados están experimentando más o menos las mismas tendencias. Hay algunos, como el británico, en los que todavía Amiga tiene una gran fuerza. Ya sabemos que a ese país llegan las tendencias con un cierto retraso. De hecho, el PC ya está creciendo en el Reino Unido; el problema está en que allí, como en otras naciones europeas,



Francois Lourdin atento a las palabras de nuestro redactor jefe, Javier de la Guardia, durante la entrevista que mantuvimos con el directivo francés.

la economía está por los suelos, lo cual implica que el público se incline por satisfacer sus necesidades básicas y ahorre dinero en modificar sus equipos.

MM.: Infogrames es una de las pocas compañías europeas que ha crado títulos para las consolas de Nintendo ¿Cómo habéis conseguido la licencia?

FL.: *Empezamos a trabajar con Nintendo de la misma forma que cuando Amstrad era muy fuerte y Atari era una máquina modesta entablamos negociaciones con esta última compañía. Comenzamos a trabajar para Nintendo hace cinco años, cuando se estaba haciendo cada vez más fuerte en Estados Unidos. Seguimos trabajando para ella porque los japoneses tienen una gran tecnología y, en lo que respecta a los mejores productos, Europa es una fuente de creatividad que ahora mismo no existe en Japón. Al entablar aquellas conversaciones lo tuvimos muy presente. Ellos estaban interesados en nuestra creatividad y en cómo trabajábamos.*

Es una relación que va desarrollándose paulatinamente. Se habla con ellos la primera vez y le dicen a uno "adiós, muchas gracias". A la segunda vez te emplazan a un tercer encuentro y, por fin, a la tercera presenta uno el producto y les convence. Después de «Hostages» y «North and South» se produjo el nacimiento de la Super Nintendo en Japón y seguimos con «Drakkhen», que fue un gran éxito en aquel país porque se trataba del primer juego para este formato traducido completamente al japonés.

MM.: ¿Crees que es importante traducir sus juegos al idioma de cada país donde se lancen?

FL.: *Creo que sí, porque entre los objetivos de este negocio se encuentra la imagen, que va estrechamente unida al texto. Esto no es la televisión, pero gira en torno a los mismos elementos. Creo que, efectivamente, es importante traducir los juegos a todos los idiomas, pero, puesto que se trata de un negocio, esta fórmula no se puede aplicar a países con mercados poco desarrollados. No obstante, creo que con la tecnología CD esa limitación se verá superada y tendremos todos los juegos traducidos a las diferentes lenguas. Por ejemplo, estamos trabajando en un proyecto de juego en portugués, otro en griego, etc.*

MM.: ¿Pensáis desarrollar también algún programa para las consolas de Sega?

F.L.: *Nosotros no vemos a Sega en términos de guerra comercial entre los dos grandes de la industria de consolas, aunque ésta sea la manera en que la gente analiza el mercado. Nos dirigimos a Sega al principio y ellos se mostraron interesados en nuestra capacidad técnica. Esa es la principal diferencia entre Infogrames y otras empresas de software. Hemos pensado siempre en dar el siguiente paso hacia adelante, y eso nos cuesta mucho dinero y muchas energías. A veces nos ha fallado, pero lo importante es que lo hemos intentado. Recuerdo un programa llamado «Alpha Waves», que tuvo un alto índice de ventas y una buena acogida en general. Esa es la tecnología en la que nos basamos para programar «Alone in the Dark». A veces, uno tiene suerte y acierta a la primera.*

Hemos hecho dos juegos para Sega. Uno de ellos es «Fantasia» y otro que estará en las listas estadounidenses pronto; se llama «Toxic Crusaders». Eso significa que tenemos capacidad para trabajar en todos los formatos. Esa es la clave de nuestro éxito: el entusiasmo por la tecnología.

MM.: ¿Qué opinas del mercado español?

FL.: *El español ha sido un mercado muy duro para nosotros. Recuerdo que cuando nos decidimos a entrar en él nos tacharon de idealistas. Nos llevó mucho*

Presentación en Madrid de la nueva línea de producto Disney

SOFTWARE EDUCATIVO: UN NUEVO DESAFÍO PARA DISNEY

La reciente visita a nuestro país de Francois Lourdin, Director comercial de Infogrames –como sabéis esta compañía francesa firmó un acuerdo hace aproximadamente un año para ocuparse de los productos Disney en Europa–, nos ha permitido analizar en profundidad la estrategia de Disney software para los próximos meses.

En el transcurso de una rueda de prensa, en la que se abordaron también los nuevos proyectos de Infogrames, el software editado bajo el sello de Disney ocupó un lugar destacado. En las siguientes líneas encontraréis un amplio recorrido por el presente y el futuro del ambicioso reto que la compañía americana ha emprendido en Europa y más concretamente en nuestro país dónde todos los títulos publicados estarán, además de traducidos –tanto voces como texto–, "adaptados" a nuestro idioma.



UN SELLO INCONFUNDIBLE

Uno de los personajes emblemáticos de Disney ha sido y sigue siendo el ratón Mickey. Miguelito, como se le comenzó a llamar aquí hace ya casi cincuenta años, ha sido el protagonista de películas y cómics. Pero sólo últimamente sus andanzas han pasado al ordenador.

La principal tarea de Mickey en los próximos meses va a ser la de emplear nuestros ordenadores para enseñar las primeras letras y números a los más pequeños de la casa. Disney tiene una gran tradición en programas educativos que pocas veces habían sido pensados para salir de los Estados Unidos. Infogrames está decidida a que esto cambie definitivamente y sus esfuerzos están tomando forma en cinco interesantes juegos.

LAS CINCO NUEVAS AVENTURAS DE MICKEY



Comenzamos este recorrido con «Mickey juego para memorizar», nuestro amigo tendrá que descubrir dónde están ocultas las parejas de las fichas. Con este programa los diminutos aprenderán a fijarse en los detalles y a recordar colores y formas muy simples.

«Mickey 123» está pensado para que descubrir los números sea una tarea fácil. Con una fiesta de cumpleaños por medio los pequeños deberán buscar el número exacto de pasteles y regalos con que Mickey obsequiará a sus amigos.

El tercer juego, «Mickey ABC», nos traslada a la casa del ratón más famoso del universo Disney. La pulsación de una determinada tecla hará que Mickey recoja un objeto cuyo nombre empiece con esa letra. De ahí a aprender a leer sólo va un paso.

«Mickey Formas y colores» permite que los pequeños identifiquen círculos, triángulos, cuadrados y demás formas simples mientras el ratón más famoso del mundo les guía a través de sus aventuras.

Por último, «Mickey Puzzles» desarrolla, a base de rompecabezas de diversa dificultad, la percepción espacial del niño que tiene que reconstruir escenas de la vida de Mickey y sus amigos.

¿Y PARA LOS MAYORES?

Disney tampoco nos ha olvidado y prepara varios lanzamientos. El primero, que aunque no es una novedad no tuvo en su momento la importancia que se merecía, es «Disney Animation Studio». Esta reedición de un gran programa injustamente olvidado permitirá que podamos crear películas en nuestros ordenadores con una gran facilidad.

El segundo se llama «Stunt Island» y es un simulador de vuelo un tanto especial. Por una vez no viajaremos dentro del avión sino que nos convertiremos en directores de cine y tendremos que indicar al equipo de filmación cuáles son las mejores escenas para la película que estamos haciendo. Para ellas contamos con aviones y especialistas. Las mejores filmaciones serán galardonadas con el oscar y nuestro trabajo conseguirá reconocimiento universal.

Sólo nos queda mencionar que Disney tiene en mente un programa, en fase todavía muy temprana, cuyo nombre será algo parecido a «Genetic Mutation» en el que nos transformaremos en ingenieros genéticos dispuestos a crear seres vivos que repueblen un hábitat en el que la vida todavía no ha surgido.

Como véis muchas son las sorpresas que Disney nos tiene reservadas para los próximos meses en su andadura europea.

J.G.V.

FRANCOIS LOURDIN

tiempo asentarnos, y uno de los mayores inconvenientes fue el salto brusco que se produjo en España de la tecnología de 8 bits al PC. Eso es más o menos lo que ocurrió también en Estados Unidos. Ellos tuvieron una etapa intermedia, pero muy corta.

MM.: ¿Tenéis un equipo propio de programación o trabajáis con programadores independientes?

FL.: *Hacemos las dos cosas. Tenemos programadores propios que pueden reunirse con sus colegas estadounidenses y también recurrimos a prestigiosos equipos independientes.*

MM.: ¿Cuáles son en tu opinión el mejor y el peor juego?

FL.: *Es difícil elegir y yo soy muy tolerante. Juego a bastantes programas y conozco muchos de otras compañías. Esa pregunta implica una respuesta subjetiva. El mejor juego que he visto hasta ahora, desde el punto de vista de la innovación tecnológica, es «Alone in the Dark». Este tipo de programas creará escuela. Los que le sigan podrán tener más o menos éxito. En cuanto a otro tipo de programas, he jugado mucho a «Civilization» de Sid Meier. También me gusta «Might & Magic» y «Ultima Underworld». También me agradan los programas de LucasArts y de compañías que se han arriesgado a innovar. Hay otro producto que admiro: «Mickey Leyendo», marca una nueva línea en juegos educativos.*

Un programa que no me ha gustado nunca, volviendo a la pregunta, es «Wing Commander», su demo entusiasmó a los visitantes de la Feria de Londres; a mí no me va este tipo de juegos. Otro producto que tampoco me agrada es «Sim Earth»; se basa en una idea fantástica pero el resultado fue deficiente a mi entender. En general, no soy aficionado a los arcades. Tampoco me ha convencido «Falcon 3»; puede ser un buen simulador de vuelo pero no es divertido a menos que uno tenga paciencia. Las compañías que ahora triunfan aportan una buena tecnología, sencillez de juego y diversión.

MM.: Podemos cambiar la pregunta y ponerte en otro compromiso: ¿Qué productos de Infogrames han resultado peor de lo esperado?

FL.: *Hay algunos productos que han salido peor, porque no hemos estado a la altura de lo que el mercado quería, como «Jumpin' Jack son». Era un buen programa que pudo haber marcado el inicio de una línea de productos musicales, pero fracasó.*

MM.: Cambiando de tema ¿Qué ha supuesto la obtención de la licencia de Disney?

FL.: *Significa mucho. Ante todo, es el reconocimiento de nuestra seriedad y fiabilidad como socios europeos. También representa la entrada en un mercado al que siempre habíamos aspirado: el de los juegos educativos. En tercer lugar, es importante trabajar para una compañia como Disney, que confió en nosotros a la hora de asignarnos la conversión de juegos educativos a diversos idiomas. Estamos contentos y orgullosos al mismo tiempo; esta licencia viene a ser la realización de un sueño. Tampoco debemos ignorar el impulso tecnológico que significa trabajar con Disney. Colaborar con ella, con Matsushita o con Sony, por poner ejemplos, siempre es una garantía de eficiencia, porque cuando deciden entrar en un mercado, lo hacen hasta sus últimas consecuencias.*



MM.: ¿Piensas que hay buenas expectativas para los educativos?

FL.: *Si se vuelve la vista hacia el pasado, observamos que los años setenta presenciaron el auge de la televisión, los ochenta fueron la década del CD y el vídeo y los noventa serán la época en que todas esas tecnologías se fusionarán. Creo que el mercado de los juegos educativos es un hecho innegable. El problema es cómo abordarlo. La senda educativa la abrimos hace tres años. En productos educativos como «Mickey Mouse» tenemos una combinación de calidad y punto de referencia. Es más fácil jugar cuando uno se divierte. Ahora mismo hay una nueva línea de productos Disney en Estados Unidos y hemos elegido sólo unos cuantos de ellos para Europa. Para la próxima generación de productos, como «Mickey Is Reading», estamos muy involucrados.*

Hay un programa de geografía en el que hemos decidido colaborar. Disney nos ha pedido que hagamos tres productos. Uno de ellos es «La Bella y la Bella». El segundo es un educativo basado en la siguiente película de Disney.

MM.: ¿Cómo es «La Bella y la Bestia»?

FL.: *Contiene muchos juegos a la vez. Está basado en la historia original y hay elementos de arcade. No puedo daros más detalles.*

MM.: ¿Crees que existe mercado para utilidades semiprofesionales, como «Disney Animation»?

FL.: *Con «Disney Animation Studio» uno puede hacer su propia película de dibujos animados y resulta bien, porque antes de elaborar su propio producto a uno le enseñan cómo hacerlo. La ventaja de compañías como Disney es que pueden lanzar un producto innovador en tres años. Esperamos que «Disney Animation» sea un punto de referencia en el mercado español.*

MM.: ¿Existe alguna relación entre el marketing y la producción, entre Disney en Estados Unidos e Infogrames en Europa?

FL.: *Todavía no estamos asentados a nivel mundial. Disney ha fabricado algunos productos en Estados Unidos, para el mercado de aquel país, que no se pueden trasladar automáticamente a nuestro continente. Así lo han decidido ellos mismos. Cuando hablamos de productos para Europa, se dirigen a nosotros, porque tenemos suficiente experiencia en ese mercado.*

MM.: Muchas gracias y hasta pronto.

Equipo Micromanía

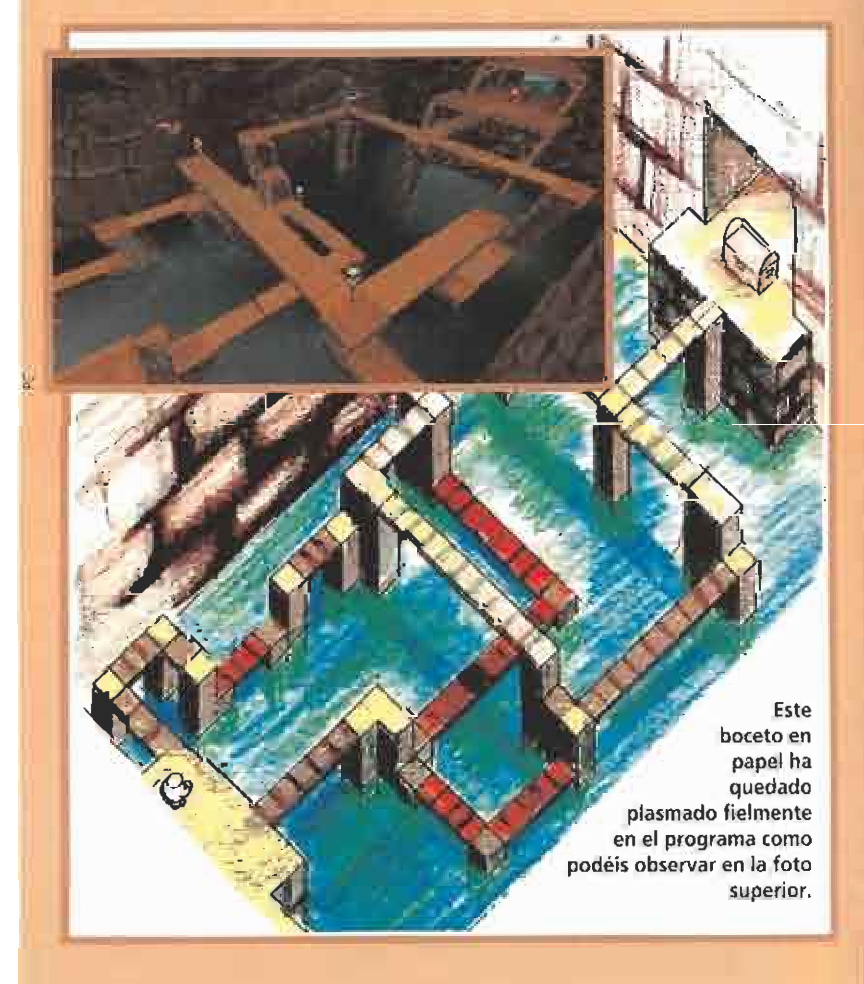


Si todavía no habéis tenido la oportunidad de temblar de miedo frente a la pantalla del ordenador, si programas televisivos como «Noche de Lobos», «Alucine» o «Crónicas del mal» son vuestros favoritos, si creéis que vuestros nervios son de acero... seguro que todavía no habéis visto «Alone in the Dark». Infogrames nos prepara un juego en el que nuestras peores pesadillas se convertirán en realidad.

INFOGRAMES
En preparación: **PC**

Una antigua mansión llamada Derceto está en venta. Su propietario, Jeremy Hartwood, se ahorcó en el desván. No dejó ninguna nota explicando su decisión. El misterio perdurará para siempre a menos que un valiente se atreva a entrar en Derceto e investigar los motivos que llevaron al dueño a la muerte. ¿Os atreveréis a traspasar las puertas de la tétrica propiedad?

Infogrames ha decidido salirse por la tangente y realizar un programa que no tuviera nada que ver con todo lo que se había hecho hasta ahora. Tres años de trabajo les ha llevado diseñar este «Alone in the Dark» que en las próximas semanas estará terminado y completamente traducido a nuestro idioma. Los treinta y seis meses de trabajo que ha llevado su conclusión han sido duros y complicados. Primero porque mantener el secreto de una técnica revolucionaria, de la que luego os hablaremos, es verdaderamente difícil. Entre las compañías de software no existe espionaje industrial como tal, pero siempre es posible que la competencia llegue a las mismas conclusiones y entonces todo el



Este boceto en papel ha quedado plasmado fielmente en el programa como podéis observar en la foto superior.

Alone in the Dark



Goblins como el de la foto, no dejarán de acosarnos durante todo el juego con un único objetivo, destruirnos. Ya desde el principio sufriremos ataques como éste.



El subsuelo de Derceto se encuentra ocupado por un vasto mundo subterráneo, en el que se ocultan gran cantidad de misterios y terribles peligros.



La impresionante animación de los personajes del juego, se explota al máximo en las escenas de lucha contra los fantasmas o los zombies, como el de esta imagen.

Cada escena del programa fue previamente desarrollada y planteadas en papel. Algunas fueron desestimadas en el último momento, pero eso no impidió que los artistas gráficos y los guionistas pusieran especial cuidado en su diseño como se aprecia claramente en estos bocetos originales de la aventura. ¡¡Toda una obra de arte!!

trabajo habría sido inútil. Segundo porque diseñar un producto de este tipo implicaba una coordinación entre guionistas, grafistas y programadores que se debía mantener durante un largo período de tiempo. Y tercero porque el resultado final debía estar a la altura de las circunstancias. Los tres puntos parecen haber sido solucionados por la compañía sin ni siquiera despeinarse.

CÓMO SERÁ EL JUEGO

«Alone in the dark» ha sido desarrollado como un programa con gráficos vectoriales montados sobre fondos bitmap. ¿Qué significa esto? Pues personajes poligonales que se mueven sobre fondos dibujados en 256 colores. Las perspectivas, cuando los protagonistas se alejan o se acercan, han sido realizadas a la perfección y el conjunto del juego es lo más real que os podáis imaginar.

Podremos elegir entre dos personajes de distinto sexo para solucionar la aventura. Uno de ellos es un detective contratado por la heredera de Mr. Hartwood y el otro es la nueva dueña de Derceto, la señorita Gloria Allen. La tarea principal a

Alone in the Dark

EL CAMINO HACIA LA MANSIÓN

UNA TÉCNICA REVOLUCIONARIA





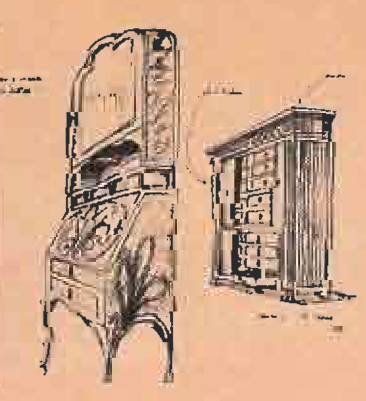

Para llegar hasta el resultado final conseguido en «Alone in the Dark» los programadores del juego tuvieron que diseñar una herramienta, un "tool" como ellos lo llaman en argot, que les permitiera crear las diferentes vistas desde las que se observan los personajes del juego y controlar sus movimientos sobre los fondos bitmap.

Este "tool" tardó dos años en estar completamente producido hasta proporcionar la calidad necesaria para el juego. La ventaja de un tiempo tan largo de desarrollo os la podéis imaginar: a partir de ahora a Infogrames le resultará bastante simple continuar la línea de juegos del tipo de «Alone in the Dark». De hecho ya se están preparando.

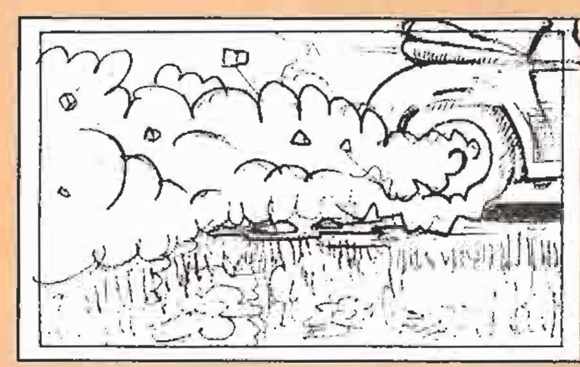
Claro que no todo es usar el diseñador, las escenas del programa se preparaban como si se tratase de una película. Los "storyboards" con los distintos planos y las anotaciones correspondientes a la música inundaron durante meses las mesas de trabajo del equipo que creó el juego. En las fotografías podréis observar el proceso de modelado de dos de los protagonistas de la aventura.

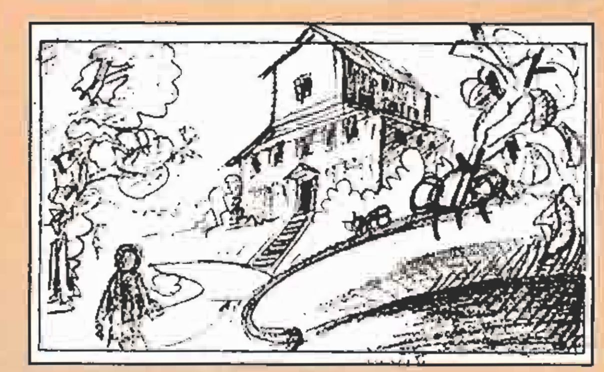


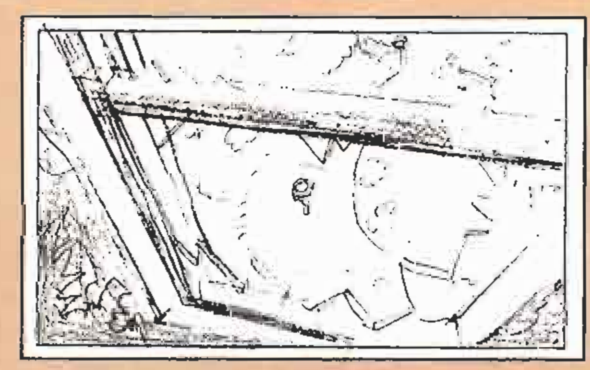
La mejor prueba de que el equipo de «Alone in the Dark» se ha preocupado al máximo por los detalles, son estos cuidados bocetos de muebles de época para ambientar el programa.

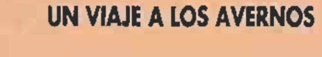













Como podéis apreciar en las fotos de la izquierda el primer paso a la hora de desarrollar un nuevo programa es escribir un "storyboard" donde se recojan las secuencias. A la derecha observáis el resultado final en la secuencia de presentación, donde pueden verse las ligeras modificaciones realizadas sobre los bocetos originales en papel.

la que debemos dedicar nuestros esfuerzos es la de huir de la mansión mientras aguantamos el ataque de las terroríficas criaturas que pueblan el edificio. Pero no creáis que todo se limita a un arcade vulgar y corriente. Hay infinidad de pasadizos que atraviesan Derceto, llaves que abren puertas, lámparas para iluminar zonas en completa oscuridad, espadas para defenderse, pistolas... Será necesario analizar los problemas que se nos presenten y usar el objeto adecuado para evitar ir a hacer compañía a Jeremy Hartwood.

UN VIAJE A LOS AVERNOS

Medio aventura, medio arcade, «Alone in the dark» ha sido pensado para gustar a todos los aficionados a los buenos programas. Un viaje a los avernos en el que todo el conjunto del programa se ha diseñado para que ambiente la situación. La banda sonora, retocada una y mil veces por su autor, se acopla a la perfección en el todo del programa. Infogrames tiene en la manga un producto realmente espectacular cuyo resultado final estará a la altura de lo que se adivina en un primer contacto.

Vimos parte de «Alone in the Dark» en el último E.C.T.S. y nos quedamos boquiabiertos, hemos visto otra parte y seguimos alucinando. El juego en su totalidad se nos promete para las próximas semanas y las expectativas son muy grandes. ¿Demasiadas? Pensamos que no. Infogrames pocas veces nos ha defraudado y si todo sigue en la línea de lo que han mostrado a la prensa nada tiene que salir mal. Tenemos un candidato para el mejor juego de los próximos meses, ¿quizás años?, su nombre es «Alone in the dark» y lo necesitamos ya.

J.G.V.

AMIGA 500

"45.650"

IVA INCLUIDO*

¡Tu mejor Amiga!

- PROCESADOR MOTOROLA 68000
- SONIDO ESTEREO
- 4096 COLORES Y CIENTOS DE JUEGOS Y PROGRAMAS DISPONIBLES



AMIGA 500 + BUNDLE

Para que te pongas a jugar y a componer música o dibujar con el ordenador. Incluye la serie ***Deluxe*** y los juegos: ***Pinball Dreams***, ***A.M.C.***, ***Budokan*** y ***After the War.***

54.900 pts.
IVA Incluido*

AMIGA 600

El nuevo miembro de la familia ***AMIGA***. Con 1 Mb. de memoria, más potencia, más posibilidades de expansión y más divertido.

49.900 pts.
IVA Incluido*

AMIGA 500 + A520

El ***A520*** es un modulador que te permite conectar tu ***AMIGA 500*** al televisor de casa. Así podreis jugar toda la familia.

74.900 pts.
IVA Incluido*

AMIGA 600 HD20

Además de todo, **con disco duro**. El ordenador más preparado para tener en casa. ¡Que no te lo quite tu padre!



DeLuxe Paint
Cambia el pincel por el ratón. Si te gusta dibujar, éste es el mejor programa que existe, ya lo verás.

DeLuxe Music
Quien sabe si eres un joven Mozart. Crea tus propias canciones, y... ¡que no protesten los vecinos!



DeLuxe Video
Une distintas secuencias y móntate tu propia historia. ¡Animo Spielberg!

Commodore
Gral. Aranaz, 95 - 28027 Madrid
Tels.: 320 37 67 - 320 40 94 • Fax: 320 41 66

MADRID
Centro Mail
Tel.: (91) 380 28 92
Formática 3
Tel.: (91) 402 90 49
Microdealer
Tel.: (91) 519 14 19

CANARIAS
Tirsons
Tel.: (922) 24 60 79
Castrillo
Tel.: (928) 36 59 51
Luxhogar
Tel.: (922) 28 42 00

ARAGON
Misposoft
Tel.: (976) 39 79 61

GALICIA
Handem
Tel.: (981) 66 12 34
Galiframe
Tel.: (986) 22 89 94
Norsoft
Tel.: (988) 24 32 83

NAVARRA
Iguzquiza
Tel.: (948) 24 32 83

CATALUÑA
Climax
Tel.: (93) 454 70 42
Miro
Tel.: (93) 774 10 00
Prosystem
Tel.: (93) 347 98 80
R. de Forest
Tel.: (93) 423 72 29
Regisa
Tel.: (93) 319 93 08
Serragrau
Tel.: (93) 318 04 78
Nivel 10
Tel.: (93) 301 52 55

BALEARES
Sonzift
Tel.: (971) 41 64 11

ANDALUCIA
Indo hobbys
Tel.: (956) 89 19 33
Discover
Tel.: (957) 47 89 38
Infogisa
Tel.: (956) 67 78 25
Est. Juan Lucas
Tel.: (952) 30 96 00
Copycenko
Tel.: (951) 26 21 22
Bazar San Juan
Tel.: (952) 21 31 44

VALENCIA
Invision
Tel.: (96) 395 02 44
MKI
Tel.: (96) 511-43 06

*PVP RECOMENDADO



EL ÁGUILA PLANEA DE NUEVO

F-15 STRIKE EAGLE III

■ MICROPROSE
■ En preparación: **AMIGA, PC**

Con algunos elementos nuevos, la tercera parte de la serie «F-15 Strike Eagle» presenta una combinación de gráficos poligonales y bitmap. A fin de atraer a los adeptos a las dos versiones anteriores, los programadores de «F-15 III» han introducido un par de nuevas opciones. En la modalidad de campaña, hay un gran número de misiones aéreas, complementadas por una opción de combate frente a frente. Por su parte, la modalidad denominada "pilot/weapons officer" permite a dos jugadores pilotar el mismo aparato, así como volar en paralelo en busca de su objetivo. Los programadores de «F-15 III» tienen previsto diseñar también versiones para Nintendo, Super Nintendo y Game Boy. Ya estamos esperando verlas en nuestras consolas.

E. H.



CRUELDAD ESTELAR

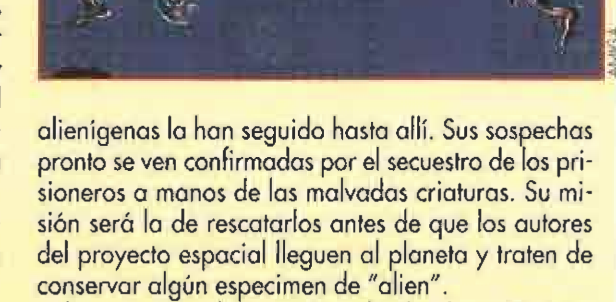
ALIENS 3

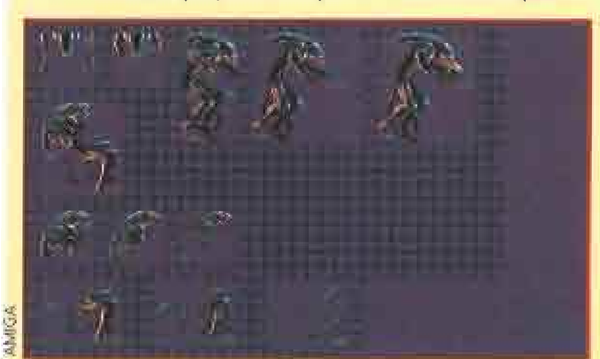


■ ACCLAIM
■ En preparación: **AMIGA**

Ya tenéis de nuevo en vuestras pantallas las desventuras de la Teniente Ripley por sobrevivir a las criaturas más crueles, y más repugnantes, jamás conocidas en el universo. Ahora resulta que se han reproducido por cientos, y ninguna de ellas presenta ningún asomo de piedad.

Nuestra protagonista viaja a bordo de la nave espacial Sulaco. Un contratiempo imprevisto obliga a la teniente, única superviviente de las misiones anteriores, a hacer un aterrizaje de emergencia en el planeta Fiorina 161, donde ha sido instalada una prisión de máxima seguridad para delincuentes acusados de las mayores infamias. El oficial médico Clemens consigue mantener a la protagonista a salvo del acoso sexual de los presos. Al recobrar el conocimiento, Ripley tiene el presentimiento de que los alienígenas la han seguido hasta allí. Sus sospechas pronto se ven confirmadas por el secuestro de los prisioneros a manos de las malvadas criaturas. Su misión será la de rescatarlos antes de que los autores del proyecto espacial lleguen al planeta y traten de conservar algún especimen de "alien".





El juego, que todavía no tiene distribuidor en España, se compone de cinco niveles con cuatro fases cada uno. La acción se desarrolla en medio de un lúgubre complejo aeronáutico, repleto de siniestros corredores y escaleras, muchos de los cuales no tienen salida. El objetivo consiste en localizar y liberar a los prisioneros que se encuentran fuertemente custodiados por multitud de "aliens", frecuentemente escondidos en los lugares más imprevistos. Estas criaturas tienen tal velocidad de movimientos que os resultará imposible reaccionar a sus ataques. Lo único que podéis hacer es anticiparos a ellos mediante cualquiera de las numerosas armas que tenéis a vuestra disposición. Afortunadamente, con cada golpe perdéis poca cantidad de energía. Otra de las mayores dificultades es que debéis cumplir vuestra misión en un tiempo limitado, y ello significa que no podéis entreteneros demasiado buscando los caminos para llegar a los prisioneros.

D.D.F.



TODOS CONTRA SADDAM HUSSEIN

DESERT STRIKE

■ ELECTRONIC ARTS
■ En preparación: **AMIGA**

Un gran programa de Electronic Arts para Mega Drive va a hacer pronto su aparición en Amiga. En él, cualquier parecido con la Guerra del Golfo, "la madre de todas las batallas" es pura coincidencia, con la diferencia de que ahora ya no se necesita una coalición militar internacional para derrotarle, sino que basta con un simple y bien armado escuadrón para hacerle entrar en razón.

Los que hayáis jugado a la versión para Mega Drive notaréis que la paleta de colores del nuevo juego es más reducida, así como el número de sprites y la velocidad en general, pero la adicción para los usuarios de Amiga no desmerecerá en absoluto a la de la versión anterior. Asimismo, hay que mencionar la introducción de nuevas secuencias de animación, una presentación especial y las fotografías digitalizadas de vehículos militares reales. Gary Roberts es el autor de una conversión que promete dar mucho juego.

D.D.F.



EN BUSCA DE LA FELICIDAD

DARKMERE



■ CORE
■ En preparación: **AMIGA**

Erase una vez un reino cuyos habitantes vivían en paz y felicidad, hasta que un buen día, la desdicha se apoderó de sus dominios. Ahora el infeliz rey de Darkmere recuerda en su agonía aquellos tiempos de esplendor..., que vosotros estáis dispuestos a reverdecer mediante la figura de Ebryn, un intrépido héroe.

Esta aventura isométrica en tres dimensiones os sumerge en una atmósfera medieval. Disfrutaréis de algunas escenas de combate, en las que tendréis a vuestra disposición una amplia gama de movimientos en todas las direcciones. Los elementos de interacción incluyen el uso de escaleras, que se realiza mediante el joystick. Los vistosos decorados se enmarcan en tres zonas principales de juego: el pueblo, el bosque y las cavernas, donde haréis uso de vuestro sentido de la orientación y una nada despreciable cantidad de armas que iréis recogiendo a lo largo de la partida.

D.D.F.

INSECTOS ESTELARES

MANTIS



■ **MICROPROSE**
■ En preparación: **PC**

Todos tenemos la clásica imagen de la mantis en posición de rezo. Lo que nos cuesta un poco más imaginar es que ese pueda ser el nombre de uno de los juegos de combate aéreo más violentos que ha lanzado al mercado Microprose.

«Mantis» es la abreviatura de «Mantis XF5700», un programa que tiene como estrella una aeronave de la próxima generación. Este juego es más variado de lo que parece a simple vista, puesto que reúne rasgos estratégicos y de rol, en vuestro papel de comandantes de la más potente flota espacial. El objetivo es la defensa de vuestro planeta frente a unos malvados invasores extraterrestres.





Tendréis que realizar más de cien misiones contra un número cada vez mayor de enemigos. No sólo iréis asimilando la técnica de juego, vuestros enemigos también aprenderán de sus derrotas. Uno de sus elementos más sobresalientes, es la incorporación de la tarjeta VGA, que garantiza unos gráficos espectaculares y un ritmo de juego trepidante con unos efectos sonoros muy bien conseguidos. Todo ello augura a «Mantis» un éxito en PC, que podría ir seguido de su lanzamiento en Reino Unido para Amiga a finales de año.

E.H.

CIENCIA "ADICCIÓN"

DUNE II
THE BATTLE FOR ARRAKIS



■ **VIRGIN GAMES**
■ En preparación: **PC, AMIGA**

Aún no se han apagado los ecos de la primera parte de este fantástico programa cuando nos llega la segunda, a cargo de Westwood Studios, equipo de programación que cuenta en su haber con juegos como «Eye of the Beholder I y II» o «Kyrandia». Su nueva creación es una atractiva mezcla de gestión, estrategia y combate que se desarrolla con una perspectiva vertical.

La presentación está compuesta por varias secuencias realzadas por una música sincronizada que sirve de complemento al argumento preliminar. En ese momento, tendréis que elegir entre tres casas diferentes como base de operaciones, cada una con su propia idiosincrasia y sus propios habitantes: atreides, ordod o harkonnens. En todas ellas vuestro objetivo será apoderaros de la especia, que es el recurso más valioso del planeta.



Cuando elijáis vuestra casa las otras dos que componen el juego serán generadas y controladas por el ordenador. Vuestra tarea consistirá en construir edificios, comprar equipamientos y adquirir terrenos. En cada uno de los escenarios tendréis que fijar vuestra base de operaciones, para lo cual deberéis administrar sabiamente vuestros recursos, ya que cada una de ellas servirá a un fin determinado (guarnición militar, refinería de especias, etc.)

D.D.F.

VIEJAS GLORIAS DEL TERROR

UNIVERSAL MONSTERS





■ **OCEAN**
■ En preparación: **PC, AMIGA**

Los viejos monstruos, como los viejos rockeros, nunca mueren. Eso es lo que nos demuestra este nuevo juego de Ocean, consecuencia directa de su adquisición de la licencia de uso de los legendarios personajes de Universal



Films, aquellos que pusieron la carne de gallina a nuestros abuelos: Frankenstein (y toda su parentela), la Momia, la Criatura de la Laguna Negra y el Hombre Lobo, entre otras monstruosidades. Todos ellos hacen su aparición en «Universal Monsters».

Estas criaturas tal vez estén demasiado achacosas para darnos un buen susto, pero son capaces de sumergirnos en un colosal programa de arcade con más de 500 pantallas, divididas en cuatro niveles, cada uno con su propio monstruo de turno, al que deberéis atrapar para pasar a la fase siguiente.

Para ayudaros en vuestro intrincado recorrido dispondréis del icono de un ojo en la parte inferior



de la pantalla, que se irá abriendo a medida que os acerquéis al lugar adecuado para continuar el juego. Asimismo, en vuestro camino tendréis que recoger una serie de objetos relacionados con el monstruo de la fase en la que os encontréis. Ellos os servirán para atraer a vuestro horrendo enemigo a la trampa que habéis preparado. Entretanto, tendréis que ir buscando los fragmentos de la Estrella de Sangre. Debéis tener en cuenta un pequeño inconveniente, y es que os encontráis



desarmados frente a vuestros enemigos, a los que tendréis, por tanto, que esquivar continuamente.

Uno de los elementos visuales más destacados es la perspectiva de juego por encima del protagonista, que por cierto se llama Alex. De esa manera podréis observar una serie de escenarios subterráneos y al aire libre.

D.D.F.

CAOS EN LA CORTE DE BURLOCK

MIGHT & MAGIC IV

■ **NEW WORLD COMPUTING**
■ En preparación: **PC**





La firma New World Computing ha lanzado la cuarta parte de la serie «Might & Magic». Nos sitúa en los vistosos decorados tridimensionales de la corte del rey Burlock, escenario de una cruel venganza. Al principio del juego os encontráis en la ciudad de Vértigo, donde los nobles y cortesanos llevan una tranquila vida de ocio y placer. Hasta que un buen día aparece Roland, hermano del rey, al que se creía muerto hace años. Inmediatamente se presenta ante la corte de Burlock. Y, pese a su confuso relato sobre la existencia del "Sexto Espejo", el rey le promete la ayuda de sus mejores soldados para buscarlo.

Pronto empiezan a ocurrir cosas extrañas. Burlock contrae una rara enfermedad, la agitación popular se extiende por todas partes y la hacienda pública entra en bancarrota. De repente, se descubre la razón de todas las calamidades: Roland es sorprendido en un ritual de magia negra. Con ello se demuestra que su apariencia no es más que el disfraz del malvado Lord Xeen. Su descubridor, Crodor, paga caro su atrevimiento. El malvado Xeen lo encierra en la torre del Barón Darzog, donde no puede hacer uso de sus poderes mágicos. Sin embargo, consigue enviar un mensaje que es captado por una partida de intrépidos aventureros dispuestos a resolver el misterio y aniquilar a Lord Xeen. Ese es el argumento de un juego cuyas características técnicas superan en muchos aspectos a las de «Might & Magic 3».

E.H.





URIDIUM 2

El programador Andrew Braybrook continúa explicándonos detalladamente los secretos de la elaboración del nuevo «Uridium». En este segundo capítulo nos hará partícipes de las mejoras e innovaciones que ha introducido en «Uridium 2». Todo un proceso de creación que culminará con la realización de un programa realmente espectacular.
Su diario es la mejor manera de conocer perfectamente todo el mundo que rodea al software de entretenimiento, con todas las dificultades y satisfacciones con las que se encuentran los creadores.

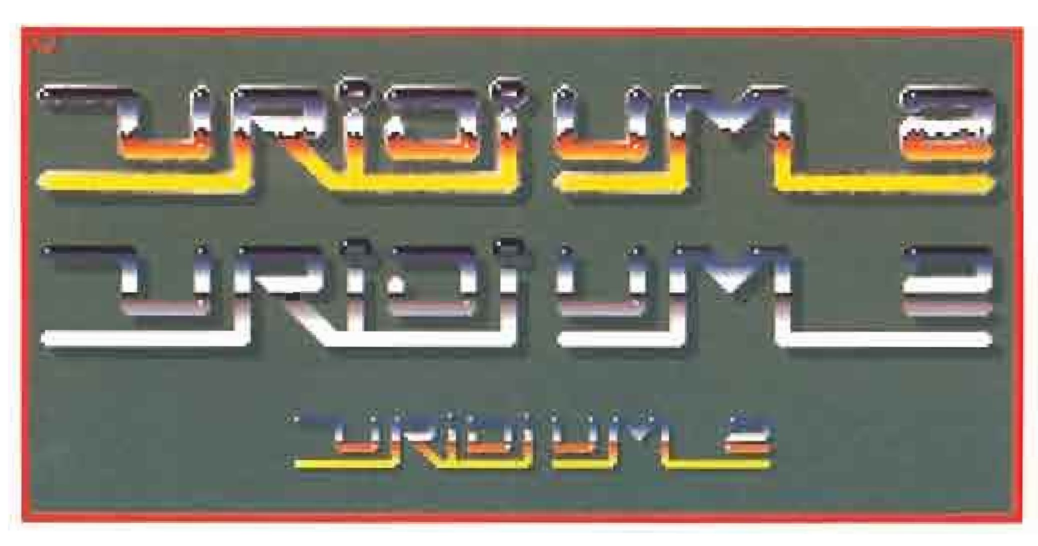
He estado trabajando en el diseño de algunas armas suplementarias para el Manta: un láser rápido de color naranja, un ionizador al estilo del «Defender» y un artefacto altamente destructivo. Todos deben ser probados "in situ" para decidir su validez. Cada uno de ellos tiene que ser eficaz a su manera y, al mismo tiempo, mejor que los demás en algún aspecto. De esa forma, no habrá ninguno claramente preferible a los restantes.

A fin de probar estas diferentes armas, introduzco las vainas que se expulsan al destruir una oleada completa, de modo que pueda recogerlas una a una y conseguir mi objetivo. En este momento algunas armas son mucho mejores que otras. Sorprendentemente, resulta complicado apuntar con el artefacto de destrucción masiva. Y, además, éste es demasiado lento para la rapidez que requiere un juego como «Uridium».

He vuelto a diseñar el panel de control y he introducido, en el logotipo del juego, algunos tonos cobrizos que lo suavizan, ya que sólo admite 16 colores y hay que utilizarlos con prudencia. De este modo, se ahorran colores para las puntuaciones y aumenta la gama del panel hasta un total de 39.

Mucho antes que la mayoría de los programadores, me temo, he introducido algunas de las pantallas auxiliares, como la de "game over", la de memorización de puntuaciones altas y la de principio de partida. Todas ellas tienen que hacerse más tarde o más temprano y su perfeccionamiento lleva cierto tiempo.

Las mejoras empiezan a ser evidentes. El control se ha ajustado y el logotipo, casi definitivo, intenta aprovechar al máximo los dieciséis colores con que puede ser diseñado.



Se me había ocurrido una idea para la selección de iniciales en la pantalla de puntuaciones altas y quería ponerla en práctica.

Mientras tanto, he estado jugando con la modalidad de control del autómata para probar el funcionamiento del sistema de bonificación, especialmente cuando una de las criaturas está teledirigida. No hay duda de que en el estado actual de cosas el segundo robot puede quedarse atrapado fácilmente en algunos trozos de pared. Era muy sencillo hacer que siguiera una trayectoria perpendicular hacia una pared obstructora, en lugar de ir siempre tras el jugador. Ello hace parecer al autómata teledirigido mucho más vivaz de lo que realmente es. En cualquier caso, eso me libra de tener que diseñar un código terriblemente complicado.

ACTUALIZACIÓN DE "VIEJOS" JUEGOS

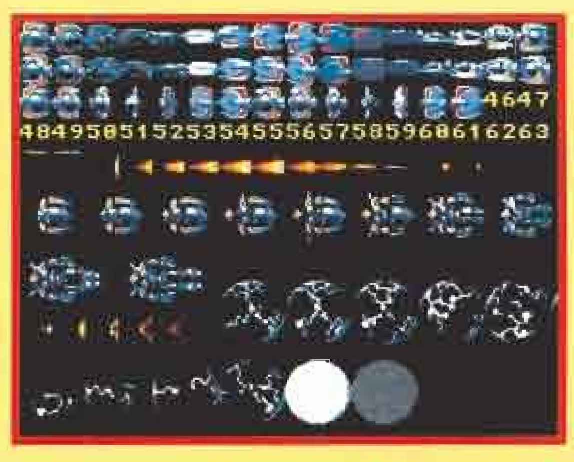
Para que todo el mundo sea mencionado en alguna parte del juego, he introducido una secuencia en el título. Así, si no producen lo que quiero puedo amenazarles con borrar su nombre. El logotipo de «Uridium» que diseñé se concibió demasiado pequeño. Creo que duplicar su tamaño sería una buena idea.

Me he pasado más de media semana trabajando en «Fire & Ice». Está siendo convertido al PC y a otros formatos, luego tendré que elaborar algún tipo de documentación para facilitarles la tarea. También quiero mantener las cosas al día y, por ello, de vez en cuando voy a actualizar viejos juegos para incorporar códigos mejores y más rápidos, o nuevas ideas. Por lo que, si esos juegos vuelven a lanzarse alguna vez se podrá disponer de una versión mejorada.

La manera como he dispuesto las armas extra en el «Uridium», significa que, cuando se utilice un buque teledirigido y otro controlado por el jugador, cualquier vaina que recoja uno de ellos proporcionará el arma suplementaria a ambos. Me tendré que conformar con eso hasta que se produjera un arma que disparara inmediatamente cientos de sprites.

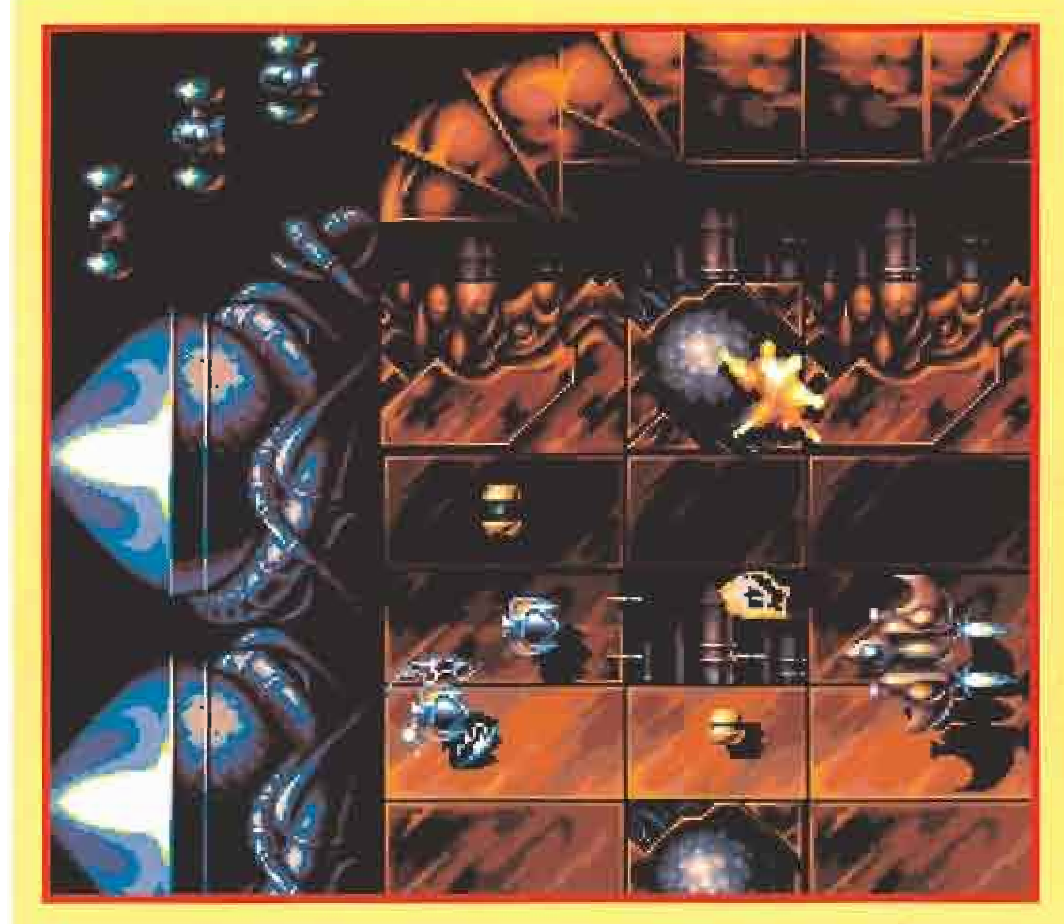
Tal como están ahora las cosas voy a tener que aislar las dos naves para que sus armas sean independientes. Si cualquiera de ellas resulta destruida, perderá el arma. Eso no es tan malo como puede parecer, ya que aquella es bastante poderosa y no es como si se tuvieran seis armas







Para conseguir el resultado final en pantalla, previamente es necesario diseñar de forma independiente cada uno de los elementos que intervienen en el juego, así como los movimientos de las animaciones.







La acción trepidante conque se pretende dotar a «Uridium 2», exige cuidar al máximo algunos elementos vitales, como explosiones o disparos. En estas pantallas podéis observar en detalle su evolución.

y de repente se perdieran todos. «Uridium» no funciona de esa manera.

FASE DE AUTÓMATAS

He introducido un lanzallamas para que el autómata rocíe la pantalla de unos cuantos sprites. Todas las armas de la modalidad Manta tienen su equivalente en la de autómatas. Pero sus escalas respectivas son algo diferentes y algunas armas sólo se mueven de izquierda a derecha en Manta. Así que tendrán que retocarse para la fase de autómatas. Estoy seguro de que podré dar una explicación razonable de todo esto cuando, finalmente, diseñe el decorado.

Por otra parte, quiero que la presentación de la pantalla sea lo más normal posible. Para ello utilizaré el blitter para copiar el mismo modelo en dos lugares distintos de la pantalla, intercalados y moviéndose arriba o abajo para que todo tenga animación. Dispongo de una gama de 32 colores, pero el prototipo en el que me baso sólo tiene 16, de modo que me sobra la mitad para emplearla en textos o algo así.

En este punto he empezado a preguntarme si convendría establecer dos gamas diferentes de 14 colores, ya que puedo hacerlo, y dibujar un gran logotipo con la segunda. Si hago que un cursor circular actúe como cuando un programa de logotipo maneja una tortuga, dejará un rastro del nuevo color.

Estoy usando plasma rojo con un logotipo amarillo. Es bastante difícil predecir lo que se va a ver en estos casos. Al principio parecían ondas en una superficie acuosa, pero el segundo boceto está más ordenado.

MÁS MEJORAS

He vuelto de unas pequeñas vacaciones de dos días. Y me he encontrado con que todos los gráficos de los decorados del juego estaban diseñándose en 32 colores, en lugar de las dos paletas independientes de 16. Esto no es ninguna novedad. En vez de discutir, me puse a trabajar de acuerdo con ese plan. Ya de por sí hay bastantes temas de discusión respecto si los personajes se pueden mover horizontal o verticalmente. Existe la posibilidad de añadir una máscara de sombra y se pueden, asimismo, establecer dos gamas de colores.

He tenido un problema con la documentación del blitter de Amiga. Menciona una región llamada BLTDDAT, aparentemente buena para ser utilizada al eliminar una zona de memoria llena de ceros. Pero en realidad dicha región no existe. Le embelesan a uno diciéndole lo útil que es y luego resulta que no hay tal zona. Afortunadamente, cuando no se usan las fuentes A, B ó C parece que la memoria se pone oportunamente a cero.

Constantemente las sesiones de pruebas permiten perfeccionar todos los detalles que estarán contenidos en la versión final del juego. Pocos elementos respetarán las características del primer proyecto.



Todos los gráficos que dan forma al programa han sido diseñados en 32 colores, lo que enriquece la calidad en este aspecto.

He diseñado el logotipo de «Uridium» al doble de tamaño en las pantallas de créditos, con lo que resulta mucho más espectacular que el anterior. Lo he dividido en partes para poder hacerlo llegar fragmentado a la pantalla. Las dos secciones principales vienen de ambos lados, y a continuación caen de arriba las demás letras.

Ahora se plantea un enorme dilema. Para liberar más cantidad de memoria, quiero tener la posibilidad de volver a situar mi código donde quiera que se encuentre RAM extra. Este juego precisa un mega de RAM y el único formato disponible en realidad es Amiga ALink. Este no es muy adecuado para producir códigos de palabras cortos, que son los que utilizo para mis variables. Quiero mantener intacto el sistema operativo; por tanto, tendré que dividir el juego en dos bloques de código, con un área intermedia de comunicación.

Aún puedo conseguir que mis variables estén compuestas de palabras cortas si las defino todas en un solo fichero de una forma diferente. Lo cual significa que no puedo preinicializarlas. Esto va a suponer una ingente tarea de unión y separación. Por lo que, en primer lugar, voy a intentar poner en funcionamiento un pequeño programa de prueba. Sería un desastre que lo tuviera todo hecho y el linker todavía no me permitiera conseguir mi objetivo. Tal como están las cosas, voy a tener que diseñar un sistema para volver a situar el código. Por fortuna, el formato está bastante bien documentado.

He pasado la tarde del viernes y el sábado entero intentando hacer la mejor demo posible del juego. Eso suponía ante todo introducir buenos mapas de decorado, música y sonido. Si consideramos que el editor de mapas está todavía siendo diseñado y, por tanto, aún no ha sido suficientemente probado, esto va a ser realmente un bautismo de fuego.

Andrew Braybrook y Derek Dela Fuente.

Continuará...

NO HAY NADA MEGA

BASICA





Pack compuesto por una Consola MEGA DRIVE y un Control Pad. Y claro está el adaptador de corriente.

SONIC PACK





Pack que te ofrece una Consola MEGA DRIVE y un Control Pad, junto al magnífico juego SONIC y un adaptador de corriente.

La Consola de 16 Bits Más Vendi

Unitros

MAS GRANDE
DRIVE



24.690 PTS. + I.V.A.

Pack que incluye una Consola MEGA DRIVE, 2 Control Pad, y los videojuegos SONIC, WORLD CUP ITALIA, SUPER HANG ON y COLUMNS. Además... un adaptador de corriente.

La joya más preciada entre los mejores Consoleros... ahora al alcance de todos. SEGA lo ha hecho posible tras diseñar tres Packs entre los que encontrarás el que más se acerque a tus gustos y necesidades. ¡Házte con la joya!. MEGA DRIVE brilla a lo grande.

la del Mundo



SYSTEM II

MAS DIVERTIDO



14.950 PTS. +I.V.A.

Pack que te ofrece una Consola MASTER SYSTEM II, un Control Pad, una Pistola Laser, y los videojuegos ALEX KIDD y OPERATION WOLF. Además...un adaptador de corriente.

La mejor Consola de videojuegos para echarte unas risas... te lo pone muy fácil. SEGA tiene para ti tres Packs entre los que encontrarás el que más gracia te haga. Calcula tus ganas de divertirte...
¡Y consigue tu MASTER SYSTEM II !.



GAME

NO HAY NADA M

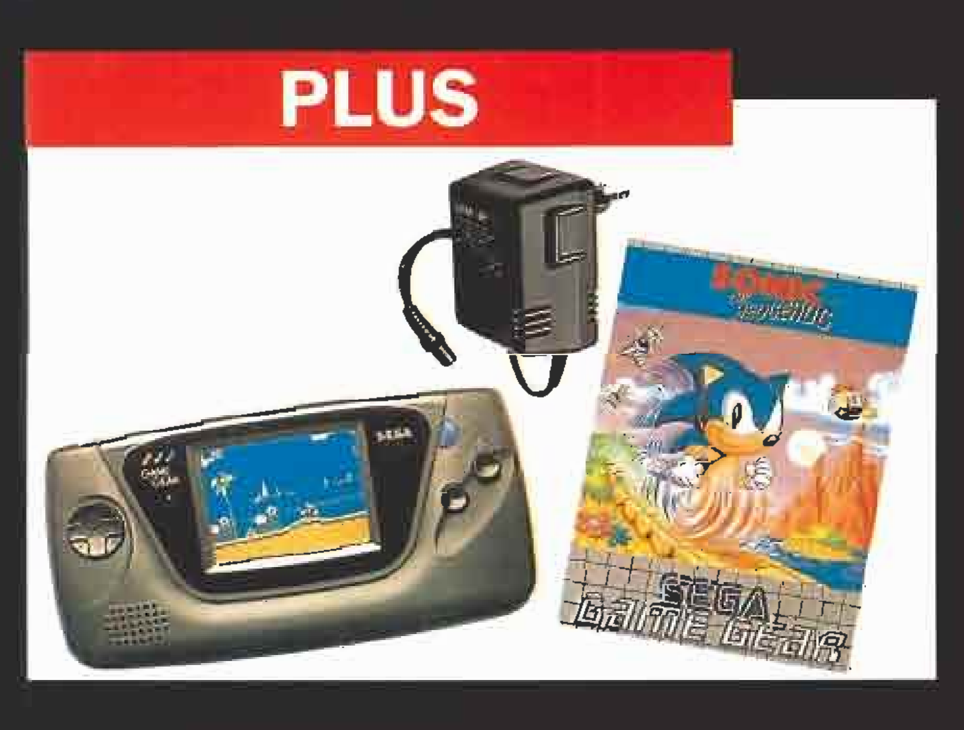
BASICA





Pack compuesto por una Consola GAME GEAR y el videojuego COLUMNS.

PLUS





Pack compuesto por una Consola GAME GEAR, adaptador de corriente y el videojuego SONIC.

Unitros

La Consola de Videojuegos Portátil Conve

GEAR

MAS COMPLETO

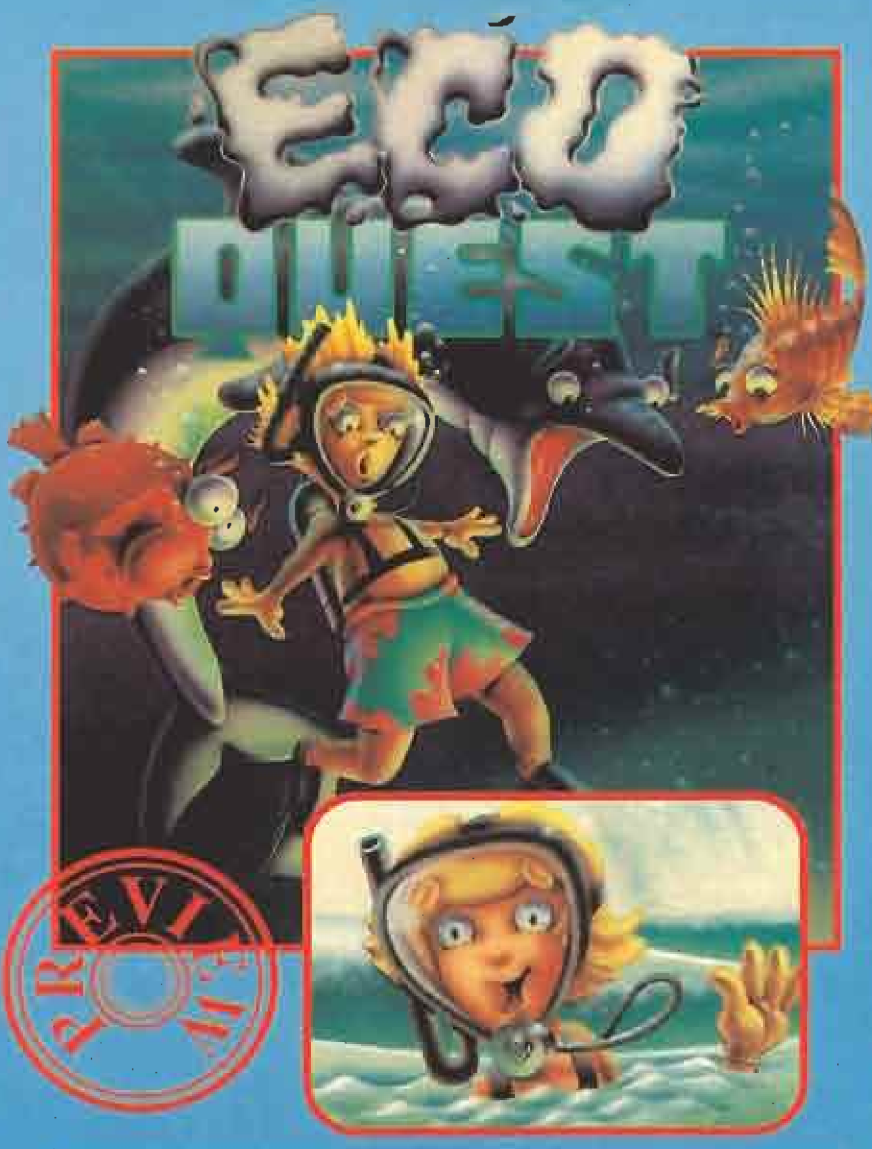


La Consola portátil más alucinante que existe, ahora puede ser tuya comprándotela a medida.
SEGA te ofrece dos Packs para que elijas el que mejor te siente para entrar en la aventura.
¡Verás como te pega!.
Además la puedes convertir en TV con un sencillo adaptador.
No hay nada más completo.

tible en TV

SEGA

Una de las asignaturas pendientes en el mundo del software de entretenimiento, ha sido siempre el hecho de que la mayoría de los juegos estaban orientados hacia un público con una cierta edad. La mayor parte de las veces dejaban fuera a los más pequeños.
Sin embargo, varias compañías empezaron, hace algún tiempo, a dedicar también parte de su trabajo a los más jóvenes. En estos momentos, la oferta para ellos es más amplia y variada. Abarca desde libros educativos hasta programas de dibujo. Ahora le llega el turno a las aventuras gráficas.



- SIERRA
- En preparación: PC
- Aventura gráfica

ECO Q

Sin duda, lo que más suele llamar la atención en una aventura es el argumento. Una historia bonita, que tenga actualidad y sea atrayente, consigue que el programa logre una gran aceptación entre el público. Sin embargo, también es la parte más delicada, más aún si va destinado a los más pequeños.

En Sierra parece ser que han dado en el clavo. La preocupación por el problema del medio ambiente, recalcada en la reciente cumbre de Río de Janeiro, ha sido elegida como tema central de lo que va a ser una saga sobre tan preocupante aspecto. Algo muy de agradecer en los tiempos que corren, donde la mayoría de los programas se basan en violencia y más violencia, dejando de lado aspectos tan importantes como la creatividad o el desarrollo de la mente de todos nosotros.

Con esta historia nos sumergiremos en un mar de increíbles aventuras. Sólo hay que soñar y dejarse llevar por el corazón para vivir una experiencia inolvidable.

POR UNA BUENA CAUSA

Nuestro héroe va a ser un niño de corta edad llamado Adam. Su padre es un científico famoso cuya mayor preocupación reside en encontrar alguna fórmula que pueda ayudar a solucionar los problemas que ocasionan los vertidos de petróleo en el mar. Por tanto, el pequeño protagonista no va a ser menos que su progenitor, e intenta aportar su granito de arena a la salvación de nuestro planeta.

La aventura comienza cuando liberamos a un delfín que posee unas dotes de comunicación verdaderamente asombrosas. A partir de ese momento, nos sumergiremos en un mar de aventuras y animales a los que conocer y ayudar.

Como podéis ver, buen argumento no le falta. También permite que los más mayores podamos adentrarnos en tan apasionante mundo, y evadirnos de problemas más cotidianos que



Tened sumo cuidado con los animales, es labor fundamental de todo buen amante de tan preciados seres, y este juego no va a convertirse en una excepción.



El desarrollo del programa no va a ser nada aburrido. Aquí todo el mundo se lo pasa bien, incluso el delfín. Aunque su felicidad va a durar bien poco...



Los escenarios tienen un pequeño problema; están contaminados por la acción del hombre en el medio ambiente. A ver si podemos hacer algo por solucionarlo.

UN LIBRO CON FINES ECOLÓGICOS



Una de los aspectos más atractivos del juego, aparte del argumento y lo que es el programa en sí, es sin duda, el libro que le acompaña. Algo que podría pasar perfectamente desapercibido para todos, si no fuera porque el mismo contiene una guía perfecta para ayudar a salvar nuestro planeta. El libro contiene cincuenta y cinco acciones a realizar, con el fin que persigue cada una de ellas. Además, también se incluyen otras tantas divertidas pegatinas que podremos ir incorporando al libro, siempre y cuando hayamos cumplido con lo explicado anteriormente, sino no vale ¿eh?, para ver nuestros progresos en el tema del medio ambiente. Una interesante iniciativa que apoyamos incondicionalmente. A ver si cunde el ejemplo.



Una ciudad submarina nos está esperando. Entrar en ella va a resultar más complicado de lo que en principio pudiéramos pensar. Pero, ánimo, no es tan difícil.



La misión de Adam no la sabe ni él. Un día su amigo Delphineus regresará y le pedirá ayuda para encontrar a su rey Cetus, la ballena protectora de los mares.



El que la aventura salga a la calle traducida al español, posibilitará llegar a un mayor número de usuarios, incluyendo tanto a mayores como a pequeños.

«Eco Quest», apuesta por la ecología y deja de lado la violencia que predomina en la mayoría de los programas de acción.



Llegar a hacerse amigo de los animales os costará un poco al principio. Pero con voluntad estamos seguros que lo conseguiréis. Ellos sabrán agradecéroslo.



Fíjate en la cara de felicidad que se le ha puesto al hams[illegible] ponerle agua [illegible] [illegible]. Parece que se va a poner a bailar de un momento a otro.

Nuestro pequeño protagonista, Adam, salvará la vida a un delfín muy especial.

UEST

nos hacen, de vez en cuando, perder el sentido del humor.

Y es que una vez que nos sentemos delante de la pantalla y observemos la presentación, es muy posible que nos olvidemos de todo lo que nos rodea. Tenemos que estar preparados para adentrarnos en un mundo maravilloso, donde la violencia se convierte en paz y tranquilidad, el odio y la desconfianza en amor, y donde todo es posible.

Sólo hay que dejar volar la imaginación y dejarse llevar por el corazón, evitando concienzudos razonamientos para complicados enigmas.

¡Vaya! Ya nos hemos puesto algo tontos, pero es que resulta francamente difícil resistirse al encanto y la ternura que el pequeño Adam nos ofrece.

Y la mejor prueba de ello son las fotos que acompañan este artículo.

Todo aquí tiene una solución lógica, pero ésta se encuentra en nosotros mismos.

Además, al tra[illegible] aventura infan[illegible]dos sin saber qué hacer resulta prácticamente imposible. Pero no por ello va a resultar sencilla. Y hasta puede que los mismos niños nos dejen algo en ridículo al descubrir antes que nosotros lo que hay que hacer a continuación.

VISIÓN DE CONJUNTO

Después de ver el argumento tan bonito y atractivo que el juego nos ofrece (¡snif!, se nos escapa una lagrimita), veamos cómo quedó el resultado final.

Sin duda, los gráfico[illegible] de la misma calidad a la que Sierra nos tiene ya "mal acostumbrados", pero sí son lo suficientemente tiernos y vistosos para el público al que, en principio, va dirigido. En lo que respecta a la cuestión sonora, d[illegible]emos que está perfecta[illegible] resuelta gracias a las tarjet[illegible] sonido.

Los movimientos del protagonista y de todos los animales se ha realizado con sumo cuidado. Por supuesto, y como viene siendo habitual en las aven[illegible] gráficas, el prog[illegible]ldrá traducido al [illegible]

[illegible]os queda hablaros de [illegible]uego vendrá [illegible]añada de un fantástico [illegible] él apa[illegible]en 55 formas [illegible] la tierra, [illegible]ras tantas [illegible] para [illegible] [illegible]as [illegible]a vida [illegible] si no [illegible]no de [illegible]

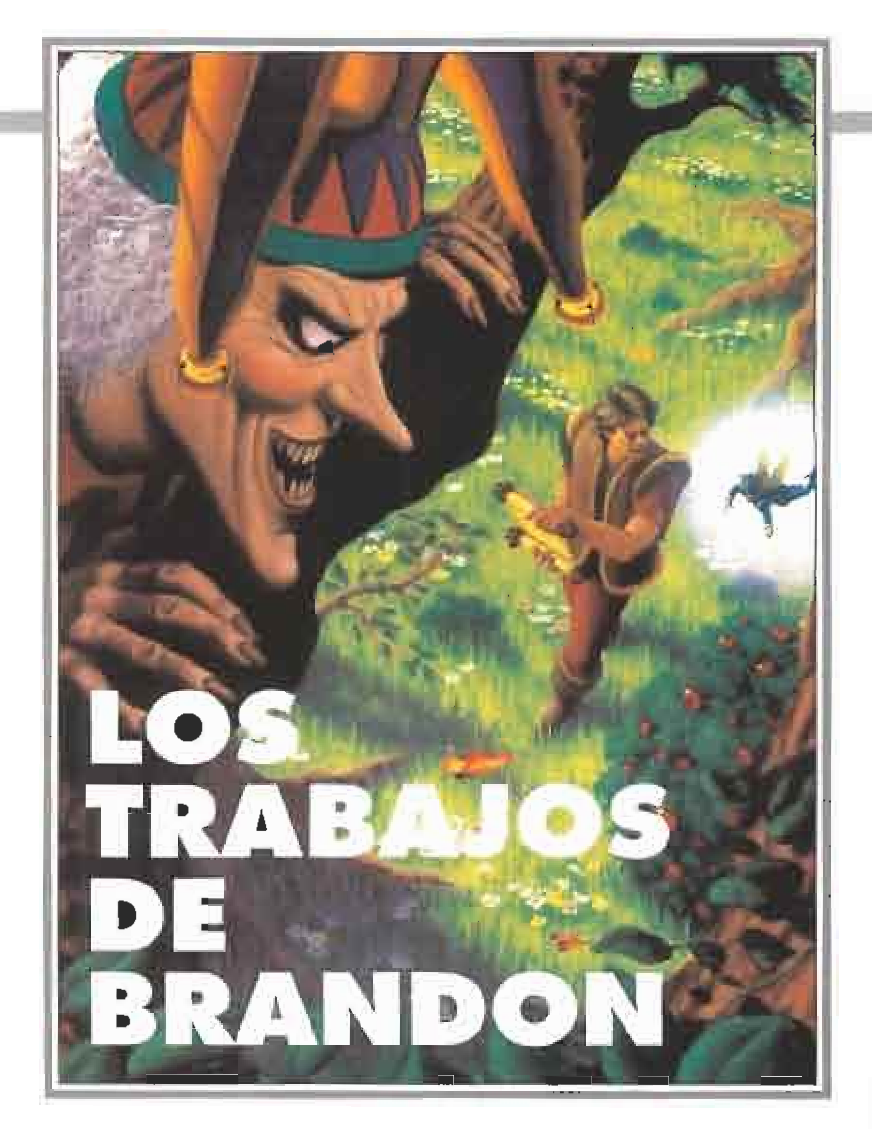
[illegible]





En Sierra [illegible]

THE LEYEND OF Kyrandia



Si hasta hace poco sólo tres nombres eran los que todos podíamos citar de memoria en el momento que hablábamos de aventuras gráficas, a partir de ahora una cuarta estrella parece incorporarse al universo que dominaban Sierra, LucasArts y Delphine. Su nombre es Westwood y su tarjeta de presentación se llama «The Legend of Kyrandia».



Los secretos que Brandon descubrirá en su búsqueda, le revelarán los misterios que rodean su origen.



En el viaje por la isla de Kyrandia, nuestro amigo encontrará un sinfín de personajes que le ayudarán en la misión.



Los bosques de la isla ocultan secretos que sólo alguien en comunión con la naturaleza aprenderá a desentrañar.



«The Legend of Kyrandia» tiene unas pantallas con una calidad gráfica equivalente a la de otros grandes juegos.



Existen cientos de objetos repartidos por todas las zonas del juego y cada uno tiene una utilidad diferente.



El castillo que busca Brandon oculta los misteriosos hechizos que una vez consiguieron detener al malvado Malcolm.

■ WESTWOOD/VIRGIN
■ En preparación: **PC, AMIGA**



Resulta muy difícil de creer que se pueda cambiar de género con la facilidad con la que los creadores de este juego lo han hecho.

Westwood Studios son los programadores de «Eye of the Beholder» y «Eye of the Beholder II», geniales juegos de rol aclamados hasta el paroxismo por los aficionados al género, nuestro colega Ferhergón puede atestiguarlo, como auténticas obras maestras.

No se puede negar que básicamente un JDR y una aventura tienen muchas cosas en común. Entre sus semejanzas destacaremos que transcurren habitualmente en mundos imaginarios, los protagonistas son personajes que parecen reales, en algunos casos hasta los son..., pero a pesar de ellas cualquier buen jugón sabe que también las diferencias entre un género y el otro suelen ser bastante considerables. Sobre todo en la forma en que los héroes de una y otra tipología, sufren los ataques de los enemigos, bastante más potentes en el primer embate en las aventuras, y en el modo que se solucionan los problemas que se presentan al jugador.

«The Legend of Kyrandia» ha reducido estas distinciones al intentar integrar conceptos básicos de los dos tipos de juegos en un mismo programa.

Aún contando con que Ferhergón y sus maniacos se nos echen encima –quizás no estén de acuerdo cuando vean el juego y suelen ser muy suyos en cuanto a las categorías– este nuevo y revolucionario lanzamiento de Westwood parece que incluirá elementos de los JDR, al menos en cuanto a la ambientación y a algún que otro problemilla de esos que las aventuras nos presentan y que nos cuesta algunos días solucionar, mientras que su forma de manejo será similar a la de las aventuras gráficas tipo Lucas o Sierra aunque bastante simplificado. La mayor parte de las acciones con los objetos son totalmente transparentes al jugador. ¿Cómo? Pues de forma que todos podamos usar el juego aún cuando jamás hayamos estado inmersos en una aventura de estas características: no hay más que "pinchar" con el ratón sobre el objeto deseado y el puntero se transformará en piedra, gema, daga o lo que sea. Trasladaremos el nuevo icono al lugar donde queramos usarlo y volveremos a "pinchar". Por arte de birli birloque habremos empleado el objeto en el lugar adecuado, o no habremos acertado con lo que el cursor permanecerá idéntico e inamovible esperando nuestra próxima acción.

¿Y para qué tanto esfuerzo en cuanto al interfaz de control? Para permitir que los aficionados a ambos géneros, hay muchos, puedan disfrutar al máximo con el programa. Sin hacer distinciones ni categorizar, algo que cada vez parece más difícil en vista de los nuevos productos que nos van llegando y en los que los géneros se entremezclan cada vez más.

LA HISTORIA TAL CUAL

Cuenta «The Legend of Kyrandia» la historia de una pequeña isla perdida en un mundo lejano en la que la magia es el eslabón que une una perfecta comunión entre el hombre y la naturaleza.

Como en todas las leyendas en ésta también hay un malvado y un héroe. El malvado se llama Malcolm y es un bufón, que siempre va ataviado con su traje de cascabeles multicolor, con inmensos poderes mágicos robados a su antiguo señor y que estuvo a punto de destruir esa relación armoniosa entre la tierra y los habitantes de la isla a base de conjuros y hechicerías.

El bueno se llama Brandon y es un muchacho que desconoce su procedencia. Huérfano, o al menos eso es lo que él piensa. Más tarde descubrirá sus orígenes, aunque no vamos a desvelaros todo el intríngulis de la historia. Nuestro amigo fue recogido por un bondadoso anciano, de nombre Kallack siendo muy pequeño. Vivió feliz hasta que ocurrió la catástrofe y asistió en directo al enfrentamiento entre la magia negra y la blanca. Malcolm fue al final derrotado y encerrado en un poderoso campo de fuerza del que nunca se podría liberar. O al menos eso era lo que supusieron sus capturadores. Kallack continuó educando a Malcoln y la vida siguió feliz en Kyrandia durante unos años.

La aventura comienza cuando el bufón se escapa de su encantada prisión y vuelve a las andadas. Lo primero que hace es llegar hasta Kallack, abuelo de Brandon y artífice principal de su encierro, y comenzar, convirtiéndole en piedra, su venganza. El malvado Malcoln termina con estas palabras proféticas su embrujo: "te dejaré los ojos para que puedas llorar por Kyrandia".



En lugar de lúgubres mazmorras, a los aventureros les espera en Kyrandia un auténtico edén ecológico. Claro que también hay alguna que otra caverna.



Tan extraña que está habitada por un cobarde mago y su dragón doméstico. Este último desea comerse a alguien que no sea un guerrero. "Sólo tienen músculos", dice.

Nos esperan aventuras que Indiana Jones y el rey Graham aún no han tenido ocasión de protagonizar.



Para detener a Malcolm, nuestro amigo tendrá que enfrentarse a auténticos seres de pesadilla que siguen los dictados del vengativo bufón loco.



Seguro que jamás se os habría ocurrido pensar que para ver en la oscuridad ibais a necesitar los frutos de una planta, en lugar de una antorcha o una linterna.

EL JUEGO

Los gráficos de este juego poseen una inmejorable calidad, no tenéis más que ver las pantallas que acompañan estas líneas para comprobarlo por vosotros mismos, y el argumento parece bastante interesante.

La introducción animada, en la que podremos asistir en directo al comienzo del ataque de Malcoln sobre Kallack, posee unos efectos de enfoque y desenfoque, según llama nuestra atención sobre diferentes planos, que resultan tremendamente efectivos para hacernos sentir auténtica pena por el anciano y lo que se le viene encima.

«The Legend of Kyrandia» ha despertado en toda la prensa europea, en la que por supuesto nos incluimos, unas expectativas que parece que ni siquiera Virgin imaginaba cuando comenzaron a relacionarse con Westwood.

En España, aunque ya hemos podido una primera versión de testeo, se está trabajando a marchas forzadas para tener la versión definitiva en el más breve plazo posible. Con Kyrandia en nuestro idioma, lo que ocurrirá a mediados de diciembre, podremos juzgarlo en profundidad.

De cualquier manera estamos seguros que ni Virgin ni Westwood pueden decepcionarnos, al menos si seguimos su trayectoria anterior, plagada de grandes programas. Además, la adaptación de la aventura a nuestro idioma, en una primera aproximación, parece estar muy conseguida, por lo que, sin duda, será un punto más a tener en cuenta en este extraordinario programa.

LO QUE NOS ESPERA

Nos esperan aventuras que Indiana Jones y el rey Graham todavía no han tenido ocasión de protagonizar; que hechiceros encerrados en lúgubres mazmorras estarían deseosos de vivir y que Westwood ha dedicado a un héroe desconocido hasta el momento.

Virgin ha anunciado también que la historia tendrá, si todo sale bien, su correspondiente continuación. No hay más que fijarse en un pequeño rótulo anterior al título del juego que dice: «Fables and fiends Vol. 1» para descubrir que las aventuras de Malcoln no han terminado en este programa.

Nos parece una idea genial y nos apuntamos, desde ya mismo y sin dudarlo un segundo, a más juegos en la isla de la magia.

«The Legend of Kyrandia» intentará en los próximos meses hacerse un hueco en nuestro ordenador y en el estrellato de los grandes aventureros.

Le estamos esperando ansiosos, con el ratón en bandolera, porque lo que nos promete merece la pena.

J.G.V.

El Cine y la Literatura

Posiblemente no exista un personaje literario más conocido que Sherlock Holmes. Y no sólo es conocido gracias a las novelas que escribiera en su día Conan Doyle. Hace ya cierto tiempo que el perspicaz investigador inscribió su nombre en el libro Guinnes de los Records, como el personaje de novela que más veces ha sido llevado a la pantalla grande.

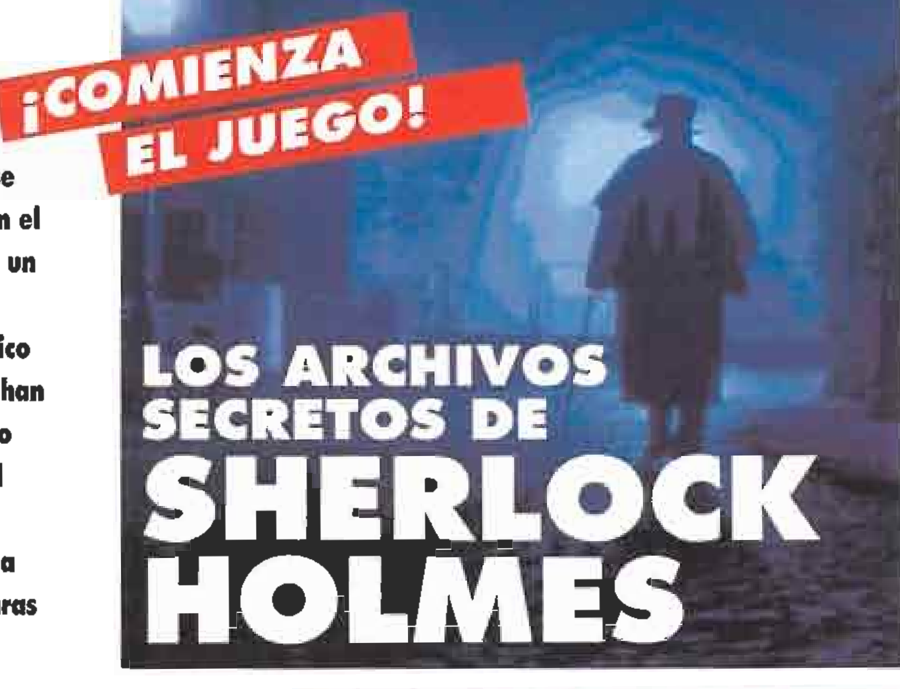
Más de un centenar de actores se han encargado de representar su papel en la escena. Desde la serie de películas que se produjeron en los años 40, con Basil Rathbone en el papel del detective y Nigel Bruce en el del Dr. Watson, hasta filmes como «El secreto de la pirámide» donde se puede ver en acción a un joven Sherlock, o «Basil, el ratón superdetective», una divertida película de dibujos animados.

A pesar de éstas y otras películas más recientes como «Asesinato por decreto», protagonizada por Christopher Plummer, en la que se expone una de las teorías más aceptadas sobre la verdadera identidad de Jack el destripador, casi todos los aficionados al personaje, coinciden en señalar a Peter Cushing como el actor que mejor ha dado en la pantalla el retrato del afamado investigador, junto a la interpretación de Watson que realizaba Nigel Stock.

Hoy, más de un siglo después de su primera aparición en una novela («Estudio en Escarlata», 1887), su figura sigue estando de plena actualidad, gracias en gran medida, al excelente juego con el que Electronic Arts nos deleitará la vista y nuestro sentido de la jugabilidad. Y eso que llegó un momento en el que el propio Conan Doyle, harto ya de su creación, decidió acabar con él en 1891.

La historia de «El problema final», culminaba con la caída al vacío del genial detective junto a su mayor enemigo, Moriarty, desde la catarata de Reichenbach, en Suiza. Sin embargo, la demanda de los lectores, obligó al autor a "resucitar" al personaje en 1894. Y no sólo el propio Conan Doyle fue el artífice de las historias de Holmes. Otras novelas como «Elemental, Dr. Freud», o «Horror en Londres», ambas de Nicholas Meyer, presentaban a un Holmes hundido en la droga y ligeramente esquizofrénico, siendo, en cualquier caso, rechazadas por los expertos en la materia y estudiosos de la obra de Doyle, al contener numerosos errores cronológicos.

Si Conan Doyle levantara la cabeza y observara el excelente trabajo realizado por Electronic Arts en nuestros días, no se le volvería a pasar por la mente la idea de eliminar nuevamente a tan audaz personaje, sino que lo perpetuaría a través de los tiempos de modo indefinido.



LOS ARCHIVOS SECRETOS DE SHERLOCK HOLMES

El personaje más famoso e internacional de la literatura británica, con perdón de Shakespeare y sus creaciones, se encuentra dispuesto a realizar una nueva incursión en el panorama informático con la intención de resolver un misterio que pondrá los pelos de punta.
En Electronic Arts aseguran haber encontrado el mítico archivo secreto de Sherlock Holmes, gracias al cual, han desarrollado para nuestros PCs una versión de uno de sus más espeluznantes casos. Un caso real que aterrorizó a la Inglaterra victoriana durante largo tiempo y que, oficialmente, nunca se resolvió. Un caso en el que nos tendremos que ver las caras con... Elemental, querido Watson, ¡Jack el destripador!

■ ELECTRONIC ARTS
■ En preparación: PC
■ Aventura Gráfica

Si por algo ha sido y es famosa la ciudad de Londres, es por sus autobuses de dos pisos, el cambio de la guardia en Buckingham Palace y, cómo no, su característica y espesa niebla. Precisamente la niebla guarda el secreto de uno de los misterios que más tinta han hecho correr durante décadas en todo el mundo. El secreto de la identidad de un hombre. De un asesino conocido hasta ahora como Jack el destripador.

Jack, fue el nombre que la policía de Scotland Yard dio al más esquivo, sádico y despiadado criminal con el que tuvo la desgracia de toparse a finales del siglo pasado. Un sujeto cuya principal afición era asesinar prostitutas del modo más salvaje que podáis imaginaros. Muchas son las teorías que, hasta la fecha, han intentado dar una explicación al comportamiento de tan despreciable ser. Pero, es ahora, gracias a la intervención del detective más famoso del mundo, cuando todo tomará por fin un sentido y se desvelará la identidad del misterioso asesino, ¿o quizá no?

La escena no puede ser más sugerente. Una noche de 1888, la niebla cubre con su manto vaporoso la ciudad de Londres. El Big Ben apenas si puede percibirse como una tenue silueta que se recorta contra el cielo. Una oscura figura se apea de un carruaje y se introduce por uno de los estrechos callejones que pueblan Oxford Street. Allí, se oculta tras unos cajones y, con toda tranquilidad, enciende un cigarrillo mientras espera pacientemente. La misma paciencia con la que una alimaña acecha a su presa. Por fin, sale por la puerta trasera del teatro una preciosa y confiada joven que se coloca graciosamente su sombrero.

Apenas tiene tiempo de observar como una sombra surge de la oscuridad y se abalanza sobre ella blandiendo amenazadoramente un escalpelo en la mano. Una roja cortina nubla su vista sin darle casi tiempo a pronunciar un leve grito pidiendo socorro. Con la precisión de un cirujano, el destripador lleva a cabo su siniestra tarea y se aleja silenciosamente para perderse entre la bruma.

¿QUIÉN ES EL DESTRIPADOR?

Este es el trabajo que Electronic Arts nos propone con su magnífico «Los archivos secretos de Sherlock Holmes». Descubrir la identidad del criminal que mantuvo en jaque con sus fechorías a todo Scotland Yard, y que consiguió dejar impunes todos sus crímenes.

Ya que la policía no logró sacar nada en claro tras arduas y meticulosas investigaciones, los programadores del juego se han sacado el as que guardaban en la manga, introduciendo un personaje para el que resolver este caso sería un juego de niños, ni más ni menos que Sherlock Holmes. Pero claro, quizá él sí fuera capaz de resolver el misterio en un abrir y cerrar de ojos gracias a sus prodigiosas dotes deductivas aunque, a los que no disfrutamos de tales capacidades nos costará un poquillo más. Y ahí es donde se encuentra lo divertido del caso.

Nuestra tarea consistirá en meternos en la piel del archiconocido detective y recorrer la ciudad de Londres en busca de las pistas necesarias que nos conduzcan a averiguar la identidad y el paradero del destripador, antes de que actúe de nuevo. Para ello contamos con la inestimable ayuda del mejor amigo de Holmes, Watson, y de los informes que de vez en cuando, lograremos sonsacando al inspector Lestrade.

Las primeras pistas que nos pondrán en el camino del asesino partirán de la escena de su último crimen. Examinando detalladamente todo lo que podamos encontrar, podremos iniciar el juego, como le gustaba decir a Holmes, y lanzarnos en nuestro carruaje a recorrer, sin perder un solo segundo, todos los lugares que puedan estar, directa o indirectamente relacionados con cualquier objeto que encontremos, por pequeño o inservible que





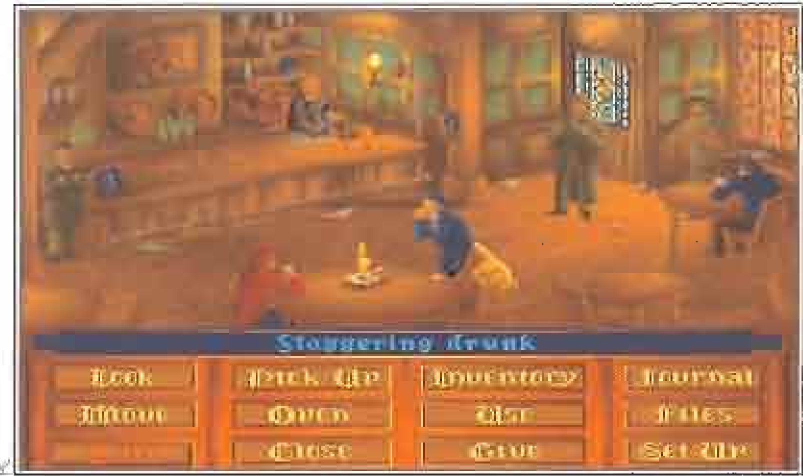
Los muelles de la ciudad de Londres han sido, desde siempre, uno de los habituales lugares de reunión de tipos de la peor calaña. Quizá incluso de Jack el destripador.

SHERLOCK S

La expectación que ha levantado un personaje como Sherlock Holmes a lo largo del tiempo, entre todo tipo de lectores, no es algo precisamente normal. Pero es que, desde luego, a Holmes se le podía considerar cualquier cosa, menos una persona normal: su altura alcanzaba el metro noventa, sus ojos eran pequeños, grises y de mirada penetrante, su nariz, larga y aguileña. Fumaba constantemente, no sólo su famosa pipa, sino cigarrillos, puros y prácticamente todo lo que caía en sus manos. Misógino, excéntrico, cocainómano, virtuoso del violín y excelente químico, no es una combinación muy corriente.

Holmes poseía manías tan curiosas como guardar el tabaco de su pipa en una zapatilla persa, los cigarros en el cubo del carbón y mantenía la correspondencia clavada en la repisa de la chimenea con una navaja. También, cuando su mente se encontraba inactiva debido a la escasez de casos que se le presentaban, consumía sin medida grandes cantidades de cocaína. O cuando estaba aburrido, cogía su pistola y un centenar de cartuchos, y se dedicaba a decorar la pared de su habitación con las iniciales V.R. (Victoria Regina), siendo éste uno de los muchos detalles que recrea al juego.

Y después de conocer todo esto, más de uno se ha preguntado, pero ¿qué hay de cierto en la leyenda de Sherlock Holmes? ¿Hasta dónde llega la imaginación del autor y hasta donde la realidad? Aunque parezca increíble, son numerosas las cartas que llegaban al 221 B de Baker Street pidiendo ayuda a Holmes en casos de la vida real. Resulta cuando menos extraño, algunos comentarios que realiza Watson, habitual narrador de las novelas de Holmes, en historias como "La inquilina del velo", al respecto de un intento de robo de ciertos documentos del detective: "Si se repiten, estoy yo autorizado por Holmes para anunciar que se dará publi-

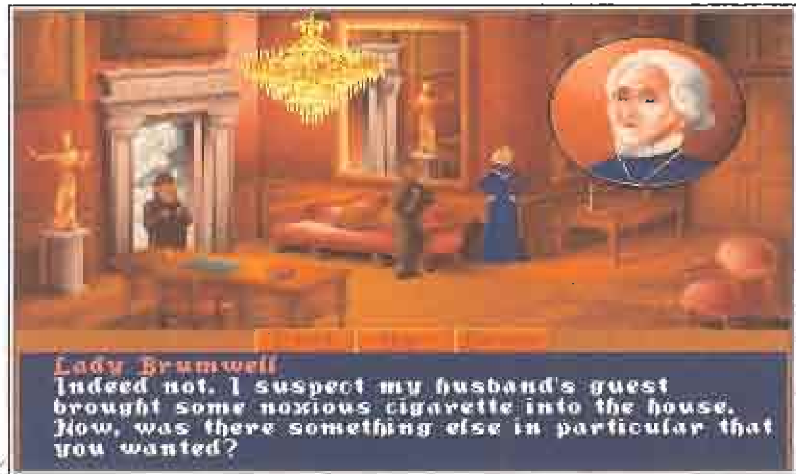


El ambiente que reinaba en Londres en la época victoriana ha sido fielmente recreado por Electronic Arts en este magnífico programa.

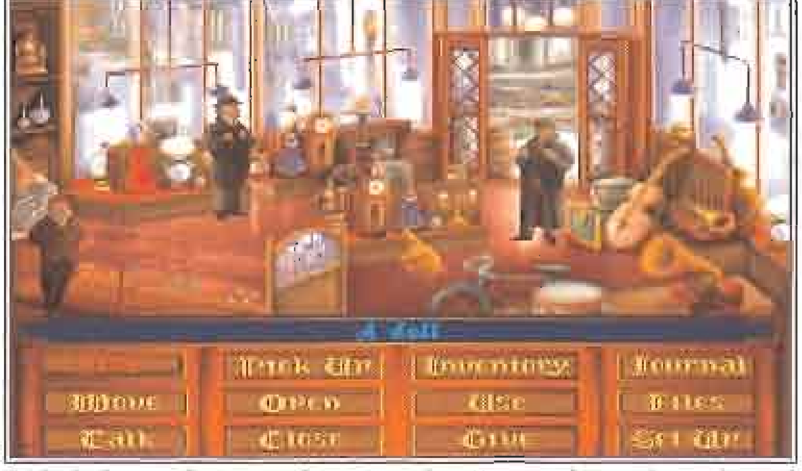


La tremenda complicación del caso del destripador hará que Holmes no desprecie ningún tipo de ayuda, como la que le ofrece esta adivina.





Todos y cada uno de los interrogatorios que realiza el detective más famoso del mundo, están preparados con sumo cuidado.



Cualquier lugar es bueno para buscar una pista. Una casa de empeño puede ser el sitio perfecto para descubrir multitud de objetos sospechosos.

E G Ú N D O Y L E

cidad a toda la historia referente a cierto político, al faro y al cuervo amaestrado. Esto que digo lo entenderá al menos un lector". ¿Quién era ese lector? Probablemente nunca se sabrá, al igual que la identidad de la dama que en «Charles Augustus Milverton» mató a balazos al chantajista del mismo título.

Existen pocos datos sobre la biografía de Holmes, así como la de su hermano Mycroft, también de ágil y deductiva mente, incluso superior a la de Sherlock.

Tampoco hay documentación sobre sus obras, ya que de su pluma salieron varias monografías, pero, ¿cómo es que no existe ningún ejemplar? Y, ya que ayudó en numerosas ocasiones a Scotland Yard, ¿por qué no existe ningún registro de tales intervenciones en los archivos de la policía británica? ¿Qué ocurrió con las numerosas agendas en las que Watson anotaba todos los casos en los que intervino Holmes?

A pesar de que los diferentes estudiosos dan alguna teoría que podría explicar, al menos alguno de estos misterios, Conan Doyle siempre mantuvo que Holmes fue un personaje salido de su imaginación, totalmente ficticio. Sin embargo, es mucha la gente que, aún, opina que el fantasma de Holmes se pasea en las noches de niebla más espesa por las aceras de Baker Street.

pueda parecer. Y os podemos asegurar una cosa, por muy fácil que parezca en las novelas o en las películas, no es nada sencillo seguir una pista correcta o realizar una investigación de un caso de asesinato, y más de uno como éste.

Así que os aconsejamos que os arméis de paciencia, sensatez y pongáis al límite vuestra capacidad de observación y reflexión para llevar a buen puerto la difícil labor que Electronic Arts está dispuesta a poner en vuestras manos.

ELEMENTAL, QUERIDO WATSON

No podía ser de otro modo. Electronic Arts ha realizado un juego que, por lo que hemos podido observar en un primer contacto, aparte de su indudable calidad sonora, gráfica y de jugabilidad, no sólo conserva sino que potencia, el fantástico ambiente victoriano recreado por Sir Arthur Conan Doyle en sus novelas.

Desde el más pequeño detalle mencionado en la descripción que Doyle hacía de la casa de Holmes en el 221 B de Baker Street, hasta el marcado acento cockney de algunos de los personajes que aparecen en el juego.

Es sencillamente genial, no sólo en su ambientación, sino también en su concepción técnica. Observar como Holmes mueve los labios cuando fuma, o como los personajes mueven sus párpados con expresión de asombro ante un descubrimiento importante, o como las farolas de la calle recrean en su iluminación el titilar de la llama del gas de que se alimentaban, hace que nos entren ganas de quitarnos el sombrero y aplaudir a rabiar.

¿Y qué nos impide disfrutar de tan excelente programa?, lo de siempre. Que aún falta algo de tiempo para que el programa esté a vuestra completa disposición adaptado al castellano en el mercado. Los últimos pequeños retoques harán que aún se alargue ligeramente la espera antes de que podamos deleitarnos con uno de los casos que Conan Doyle jamás sospecho que podría resolver, descubrir quien era Jack el destripador.

F.D.L.

Jack, retrato de un asesino

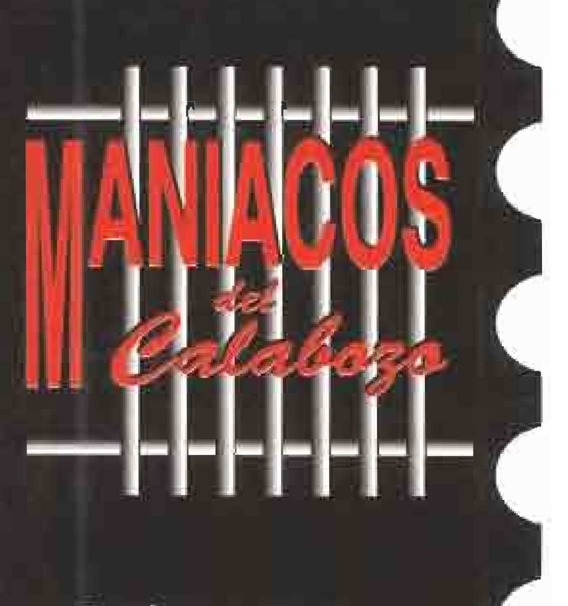
Por desgracia, Jack el destripador no era uno más de los personajes que intervenían en las aventuras de Sherlock Holmes, sino un asesino real y despiadado. Su primera víctima fue una prostituta llamada Mary, cuyo cadáver fue descubierto, horriblemente mutilado, en una zona de Londres donde era habitual el negocio de la prostitución. Concretamente en una calle cuyo nombre se hizo tristemente famoso desde aquel incidente, Whitechapel H. Street.

Su horrible carrera continuó durante cierto tiempo, manteniendo en jaque a Scotland Yard, y provocando auténtico temor entre los habitantes y las prostitutas de los barrios marginales de Londres. Su extraña afición por matar a estas mujeres, y su impecable actuación con el escalpelo, llevaron a creer a la policía que el asesino más cruel de aquel entonces, era una persona relacionada directamente con el campo de la medicina profesional. Pero, a pesar de ello, nunca se descubrió la verdadera razón del comportamiento del citado individuo, ni su auténtica identidad. Además, Jack poseía ciertas aficiones como escribir cartas a la policía, burlándose de ellos, afirmando que jamás lo cogerían. Y hacía truculentas descripciones de cómo descuartizó a su última víctima, o lo sabroso que estaba uno de los riñones de la malograda chica, que había devorado con voluptuoso apetito.

Una de las hipótesis más aceptadas por aquellos que dedicaron su tiempo a estudiar los horribles crímenes del destripador, se refleja, en parte en una película protagonizada por Christopher Plummer en la que daba vida a Sherlock Holmes, «Asesinato por decreto». En ella, se relata como el, por aquel entonces, heredero al trono de Inglaterra, era un muchacho bastante dado a las juergas nocturnas y a la "mala vida". En una de sus correrías pudo dejar embarazada a una prostituta, para cuya desgracia, las más altas instancias del país, decidieron que su retoño, no debería ser conocido por nadie, y mucho menos, la identidad del padre.

Para tal fin, se decidió contar con la ayuda de uno de los más prestigiosos cirujanos londinenses que, por casualidad, era uno de los médicos reales. Y este sujeto, no encontró mejor modo de hacer callar a la desdichada mujer que matándola. No se sabe si por despistar, o por error, no dio a la primera con la prostituta en cuestión, y continuó con su carrera hasta lograr acabar con la vida de la joven y del pequeño. Este hombre, al que se atribuye la identidad del destripador, murió tranquilamente en su cama, llevándose el secreto a la tumba, y hoy, sus restos descansan en un pequeño cementerio de Londres.

Quizá nunca lleguemos a averiguar la verdad. Quizá Jack, tan sólo fue un psicópata como los que puedan existir hoy en día. Pero resulta bastante raro que la larga cadena de crímenes se interrumpiera tan de repente como comenzó. Un misterio más sin resolver.



Estabas en tu casa, cómodamente tumbado en tu sofá, leyendo el último ejemplar de Micromanía. De repente, al llegar a esta página, todo empezó a dar vueltas a tu alrededor. Cuando te despertaste, muchos rostros conocidos te rodeaban: estabas en la nueva reunión de los Maniacos del Calabozo. Y todo podía pasar...


AMIGA «EYE OF THE BEHOLDER»


PC «DARK SEED»


Efectivamente, todo el que se adentra en estas líneas debe estar avisado al respecto. Y más en este momento, cuando la oferta de aventuras a nuestra disposición es mayor que nunca. ¿A alguien le apetece conocer la legendaria Britannia y su Lord British? Pues he oído algo de que se buscan voluntarios para entrar en el Abismo Stygian; comprar el «Ultima Underworld». Pero si os gusta más un turismo no tan subterráneo, en pocos meses podréis ir de visita a «Ultima VII». Como hay gente para todos los gustos, otro anuncio por mi leído busca aventureros que se deseen embarcar en una higienización de las alcantarillas de Waterdeep. Hay que preguntar por «Eye of the Beholder». Una vez limpias, quizá os apetezca visitar el templo de Darkmoon. A partir de enero, «Eye of the Beholder II» os dará tal oportunidad. Seguimos con más ofertas. Para los recién llegados a Lorien, sabed que se está organizando un viaje por el Bosque Viejo y Rohan. Los que quieran apuntarse deberán preguntar por «Lord of the Rings II: The Two Towers». No olvidemos que siguen abiertas las ofertas para rescatar al Príncipe de Koranos («Shadowlands»), liberar a Eriosthe de Uukrul («Dark Heart of Uukrul»), salvar de un perro con malas pulgas a la querida Elvira («Elvira II») o acabar con Krogh, tirano de Arborea («Ishar»).

Con estas líneas he pretendido daros una panorámica del JDR en España, en el momento presente. No hay ningún motivo para quejarse, ¿verdad? Hay ofertas para todos los gustos. Vamos, que el año no puede terminar mejor. Y si no, mirad qué pasaba hace 12 meses... No me enrollo más. ¡Ah!, adelantaros que ya se van recibiendo votos para la clasificación de JDRs, pero no muchos. Venga, a ver si os animáis y hacemos una lista guay. Por cierto, la clasificación actual la podréis ver unas líneas más allá.

OTROS MANIACOS

En septiembre, respondí, equivocadamente, a Pablo de la Fuente (Bilbao) que no había «Dark Heart of Uukrul» en versión 5´1/4. Como ya deducirás del "equivocadamente", sí existe tal versión. Espero que sea una buena rectificación. Gracias a todos los maniacos que me habéis avisado del desliz. También hace algunas secciones comenté, del «Eye of the Beholder», que los huevos Kenku (kenku eggs) valían como comida. Bien, en eso no me equivoqué. Pero tampoco dije toda la verdad... Hay otro par de usos bastante interesantes revelados por algunos maniacos. Veámoslo: puedes sobornar al capitán Drow de la entrada del nivel 7 e impedir así su ataque, pero el más lucrativo ha de ser éste: colocando todos los huevos que hallemos en la habitación "Nest" (nido), se abrirá una puerta por la que llegaremos a una sala con objetos de interés.

Raúl Ureña Sánchez, de Almería, manda unos cuantos discos repletos de cosas interesantes. En uno de ellos hay una "demo" realizada por el club al que pertenece, que atiende al nombre de Necrópolis. Se trata de una sucesión de imágenes con el tema común de la serie «Dragonlance». También incluye un par de discos con mapas y pistas sobre el «Eye of the Beholder II», que nos vendrán bastante bien. En fin, muchas gracias Raúl y espero que sigas colaborando de una manera tan activa. Recuerdos al resto de Necrópolis.

Siguiendo con pistas, las que manda sobre el «Eye of the Beholder» Isaac Martín desde La Coruña. Nada, que voy a poner un apartado especial para daros gracias. Bueno, a Isaac al menos puedo intentar contestarle sus preguntas. El «Dark Seed» no es un JDR. Respecto a mis consejos en cuanto a JDR, ya sabes cuál recomiendo ahora: «Shadowlands». Por cierto, no soy el único. Más adelante sabréis por qué...

Nos movemos un poco para saludar a Alfonso Lafuente en Santiago de Compostela. Alfonso se confiesa novicio en estos temas y pregunta si la única diferencia entre JDR y aventura gráfica es el ángulo de visión. Pues no, hombre. Eso ni siquiera es diferencia. Mira por ejemplo el «Shadowlands» o la serie «Ultima». Las diferencias son de índole más profunda. Sí, en cambio, es bastante crítico el otro punto que comentas: en los JDRs puedes escoger (y hasta hacerte) tu personaje, cosa que no ocurre en el otro género. Respecto a si existe un JDR basado en la trilogía «El orden y el caos» la respuesta es negativa.

Solución para Emilio Pozo, que también en septiembre preguntaba cómo derrotar al monstruo bicéfalo del segundo nivel del «Black Crypt». Muchos han acudido al rescate, y entre ellos está Mariano Martín, cuya respuesta destaca por ser muy completa. Para tan cabezudo monstruo necesitas la espada "Ogreblade". Y para hallar tal arma has de buscar una ruina que dice "La paciencia es una virtud". Deberás esperar frente a ella que se vayan abriendo los muros ante ti, hasta tres. Así tendrás acceso a nuevas partes del nivel en que encontrarás el objeto de tus deseos. Pero no te confíes.

Desde Barcelona llega un truco muy interesante para el «Shadowlands», propuesto por Francisco Vázquez. Al parecer, si usas el hechizo "Heal" (Curar) sobre un personaje que tenga todos sus puntos de vida, se le aumentarán astronómicamente. Más aún: al mago resulta fácil subirle de nivel si lanzas muchos hechizos de dos puntos, a poder ser en otro nivel al de los otros tres, para que no gasten su comida.

Marco A. Argudo, de Sagunto, envía su pregunta en forma de cómic. Muy, muy original. Intentaré que la respuesta esté a la altura de las circunstancias, pero es difícil. Marco tras encontrar Wyrmslayer en el «Dragons of Flame», no es capaz de orientarse ni con el mapa publicado. La única solución es que juegues y juegues hasta que te acostumbres; vete despacio y viendo si eres capaz en todo momento de volver al sitio en que encontraste Wyrmslayer: así te asegurarás de que no te has perdido. Siento no poder ayudarte más.

Y se acabó por hoy..., para los otros maniacos. Todavía queda una cosa muy esperada, creo, por la mayoría. Algo de curiosidad sí tendréis, aunque sea un poquito sólo. Aquí está la primera clasificación de JDRs hecha, única y exclusivamente, con los votos de los Maniacos del Calabozo. Sin adulterar, ni colorantes ni conservantes.

CLASIFICACIÓN

Nuestra lista particular está cómo sigue: 5.- «Eye of the Beholder I». 4.-«Elvira II: The Jaws of Cerberus». 3.- «Dark Heart of Uukrul». 2.-«Bloodwych». Todos ellos con escasa diferencia de puntos entre sí, seguidos muy de cerca por el «Drakkhen», que se queda fuera de los cinco primeros por un puntito. Queda por saber cuál es el primero. No creo que sea ninguna sorpresa su situación, aunque sí su forma de conseguirla, pues saca ¡más del doble de puntos! al segundo. Vamos que lo tenéis muy claro: 1.-«Shadowlands». Veremos si consigue mantener su puesto con los recientes lanzamientos.

En adelante, daré cada mes dos clasificaciones. En una, se recogerán los juegos más votados de ese mes, mientras que la otra contendrá la puntuación global de cada uno hasta el momento. Os animo y os insto a que votéis. Gracias.

Cuando leas está última línea, todo empieza a dar vueltas a tu alrededor. Te desvaneces y, cuando te despiertas, estás en tu casa leyendo Micromanía. Parece que no ha pasado nada, que todo ha sido un sueño. Pero en tu mente siguen sonando esas misteriosas palabras: el próximo mes, más.

Ferhergón

*Espero vuestras ideas, colaboraciones y preguntas en la siguiente dirección: **MICROMANIA** C/ De los Ciruelos, nº 4, 28700 San Sebastián de los Reyes (Madrid), especificando en el sobre **Maniacos del Calabozo.***


PC «LORD OF THE RINGS II»


PC «ELVIRA»

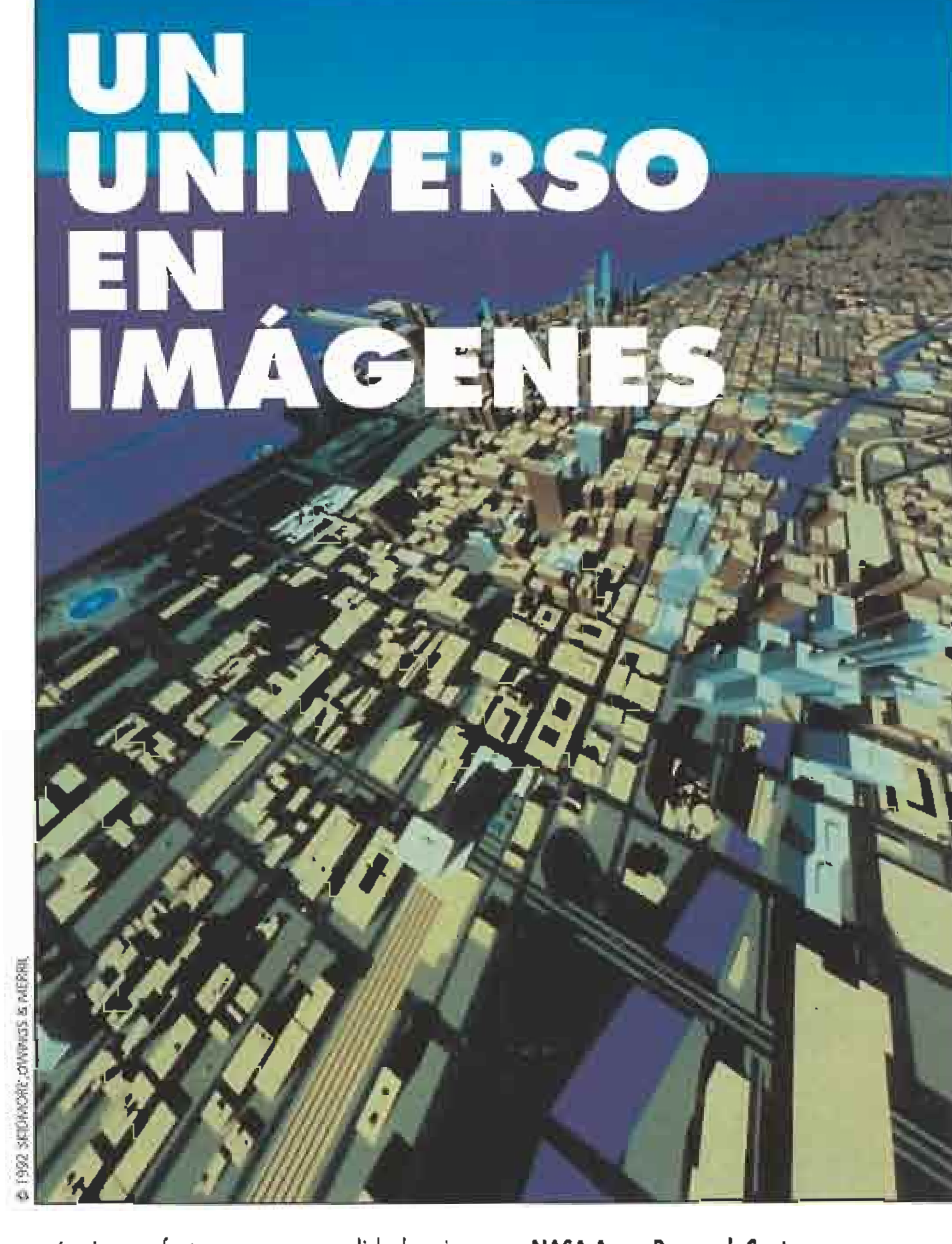


PC «DARK HEART OF UUKRUL»



UN UNIVERSO EN IMÁGENES

El SIGGRAPH es el acontecimiento de mayor prestigio de imágenes electrónicas del mundo. Chicago ha acogido la edición del 92 y hasta allí nos hemos ido para acercaros lo mejor del simposium. Hemos paseado como clones cibernéticos por el 'universo de imágenes digitales y recorrido los interminables pasillos de McCormick place. 40.000 metros cuadrados, más de 200 empresas y universidades americanas, más de 30.000 participantes, empeñados en construir un futuro visual de ordenadores, redes y realidad virtual.



Como en un viaje astral electrónico, hemos paseado por el interior de un reactor nuclear, observado cómo diseccionan y dibujan nuestro cerebro en una especie de holograma suspendido en el espacio y recorrido la arteria aorta. Hemos preparado el terreno para una rápida visita a Tokio videotelefoneando con una atractiva ciberchica japonesa.

Los americanos están locos, pero hacen de todo un espectáculo superfuerte. Quieren un futuro en el que convivamos rodeados de imágenes electrónicas. Vamos a intentar contaros de qué va todo esto.

EL FUTURO DE LAS IMÁGENES

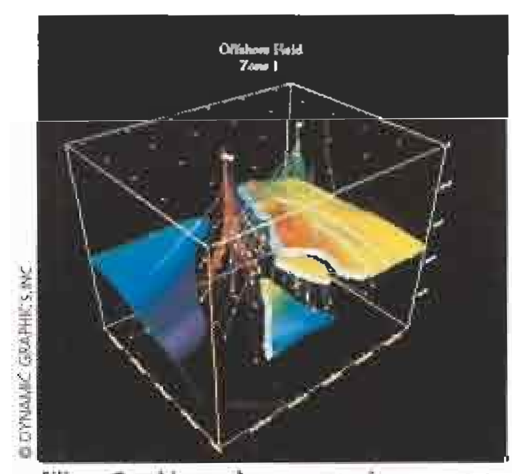
Empresas y laboratorios como la NASA, Industrial Light and Magic, Pixar, Apple, el laboratorio del MIT, Silicon Graphics, Autodesk, Mondo 2000 o el Virtual Reality Group compiten por demostrarnos las últimas posibilidades visuales. No sólo se trata de alucinar con los más impactantes gráficos por ordenador. En esta edición de SIGGRAPH, la unión de Realidad Virtual y sistemas de redes para ordenadores, da un paso más allá. Es posible introducirse plenamente en mundos de gráficos por ordenador, videojuegos o simulaciones e interactuar con esas imágenes reales o inventadas.

En el área del Showcase, más de 40 proyectos llamados "Ciencia en Acción" utilizan estaciones de trabajo –imponentes ordenadores para gráficos–. Éstas están conectadas mediante redes electrónicas a algunos de los más potentes superordenadores repartidos por los EE.UU.

En plan muy americano, mientras el usuario se vuelca con la ciencia en acción, el resto de humanos que espera en la cola se divierte contemplando en una megapantalla el mundo cibernético en el que se ha metido. Vamos a visitar algunos de los stands más interesantes.

Silicon Graphics

Son uno de los reyes de este SIGGRAPH. Es la empresa número uno en estaciones gráficas de trabajo. Y están aquí para presentar su último invento, la Reality Engine. Diseñada especialmente para crear gráficos interactivos a toda velocidad. O sea, la máquina perfecta para crear realidades virtuales, con una resolución próxima a una imagen de vídeo, 1600 por 1200 pixels. Los pixels son los puntos individuales que se usan para producir una imagen. De la Realidad Virtual se habló en el extra de verano de Micromanía. En pocas palabras, se trata de traspasar la pantalla del ordenador, para encontrarse en el interior de una reproducción gráfica informática interactiva. Es como si pudieras vivir en realidad «Dark Seed» en tres dimensiones.



Silicon Graphics, es la empresa número uno en estaciones gráficas de trabajo. Sus esfuerzos se encaminan ahora a perfeccionar un sistema de gráficos interactivos con una gran resolución.



El cybercasco y el spaceball son dos elementos vitales, hoy por hoy, a la hora de tomar contacto con la realidad virtual. Aislarnos del mundo y concentrarnos en el entorno es así sencillo.



Las posibilidades en el campo del diseño de la realidad virtual son múltiples. Modelar sobre la pantalla con nuestra mano virtual permite ver los resultados antes de completar la obra.

Rosanne Siino, la relaciones públicas de Silicon Graphics, nos mostró la potencia de la Reality Engine introduciéndonos en una demo submarina. Empiezas a escuchar burbujas de aire en el fondo del mar, y buceas como un experimentado submarinista. Se trata de un viaje submarino ascendiendo y sumergiéndote entre coral, peces de colores y tiburones del caribe. Superimpactante. Al final del recorrido te adelanta el deportivo subacuático que James Bond utilizó en «Octopussy».

Después nos metieron en una cabina que era un simulador de un caza de combate. Un vuelo rasante hiperreal, aún sentimos los mandos de control vibrando en nuestras manos. ¡Ojalá tuviera una Reality Engine en casa! Lo peor de todo el precio, 25 millones de pesetas en España. Hablando en serio, la Reality Engine está llamada a ser de uso imprescindible en los departamentos de diseño gráfico de grandes multinacionales y laboratorios de investigación.

NASA Ames Research Center

Los genios de la NASA, con Scott Fisher al frente, fueron los pioneros de la Realidad Virtual. Steve Bryson, el máximo responsable del stand, dirigió el curso "Implementación de entornos virtuales inmersivos", nos comentaba que en el futuro, la NASA, podrá explorar Marte gracias a cientos de robots controlados por otros tantos operarios en la Tierra, mediante técnicas de Realidad Virtual y Telepresencia.

Conjuntamente con la empresa Fake Space Labs presentaban un nuevo interfaz de Realidad Virtual: el BOOM –siglas en inglés de Monitor Binocular Omni Orientable–. De la misma forma que el casco virtual, el BOOM tiene montado un display frente a los ojos que permite una visión binocular en tres dimensiones, con un ángulo de 120 grados. El BOOM está suspendido de un brazo articulado. Este brazo, dotado de un sensor, mide la posición y orientación en el espacio del usuario.

Con este monitor, te sientes sumergido en un entorno tridimensional, pero no estás completamente aislado del espacio físico ordinario. Notas todo tu cuerpo bien pegado al suelo. Al mismo tiempo, te sientes dividido en dos, pues tu otro yo está en el ambiente electrónico. Así se evita la sensación de vértigo que a veces produce el cibercasco en el que puedes perder la noción de dónde estás. En esa situación el cerebro ha de adaptarse a condiciones físicas extra-



En conjunción con la empresa Fake Space Labs en SIGGRAPH, la NASA presentó BOOM, un nuevo interfaz de Realidad Virtual. Este sustituye el tradicional casco virtual por un display frente a los ojos, suspendido de un brazo articulado, que permite una visión en en tres dimensiones, con un ángulo de 120 grados.

ñas, como la ingravidez o la falta de referencias arriba-abajo. También se podía interactuar con el programa mediante órdenes directas en inglés. El BOOM nos permitió flotar por encima del transbordador espacial de la NASA en un túnel virtual de pruebas.

El Hospital Virtual

En el stand de Polhemus estaban los maestros de los mecanismos posicionadores. Los sistemas de Realidad Virtual utilizan estos sistemas para definir la perspectiva en los mundos virtuales. Allí se podía ver cómo un sistema de realidad virtual se usaba para ayudar a personas en sillas de ruedas a evitar barreras en el diseño de nuevas casas.

Dos PCs 486 conectados en paralelo, un casco de realidad virtual de Virtual Research, un joystick que se mueve en tres dimensiones, el software para creación de mundos virtuales de Sense 8 y el sistema de posicionamiento Fastrak de Polhemus eran suficientes para sentirse inmerso en un hospital todavía inexistente.

El diseñador, después de poner todos los armarios, mesas, puertas y sillas en el sitio que quiere, introduce los datos en el ordenador, se sienta en una silla de ruedas situada sobre unos rodillos que miden el movimiento de las ruedas y se pone el casco. Así se dará cuenta de cosas como un armario que está demasiado alto para alguien en silla de ruedas, etc.

VRG: Casco de alta resolución

Estratégicamente situados cerca del restaurante de SIGGRAPH, donde se formaban las colas más largas, estaban los yuppies del Virtual Reality Group. Éste es uno de los máximos exponentes de los recortes del presupuesto de los militares en los Estados Unidos. Sin embargo, el casco virtual que presentaban era el más interesante, ya que tenía una resolución de alrededor de un millón de pixels –elementos de imagen– por ojo. Es un gran avance frente a los otros cascos que se presentaban en SIGGRAPH, que tenían pixels del tamaño de elefantes. También era bastante ligero y dejaba entrar el aire, al contrario que otros cascos que permiten flotar por mundos virtuales sin gravedad pero que son relativamente incómodos. Con este ergonómico casco, volabas sobre una fantástica ciudad portuaria. Podías controlar tu vuelo con la famosa Spaceball, una bola que mide el movimiento de tu mano sin moverla.

Sun Microsystems

Sun Microsystems, quizás el fabricante de estaciones de trabajo de más éxito en el mundo, presentó dos proyectos de realidad virtual que causaron sensación.

El primero era un portal virtual, que consistía en tres pantallas de retroproyección de vídeo, cada una controlada por una potente SPARCStation de Sun. Las pantallas estaban situadas en frente y a los lados, de forma que nos daban una sensación envolvente. Al entrar te daban una gafas de cristal líquido que tapaban y destapaban cada ojo sucesivamente 60 veces por segundo. En sincronización, se proyectaban imágenes en las pantallas alternando entre la imagen del ojo derecho y el izquierdo 60 veces por segundo. De esta forma se conseguía el efecto de ver como en la realidad en relieve.

Entonces empezaba la proyección: primero te metías dentro de un acuario con peces gigantes que nadaban por encima de ti, luego aparecía una cara gigante que no dejaba de mirarte pero que seguía de forma muy burlona todos los movimientos de tu cabeza y finalmente una habitación donde casi podías tocar hasta el reloj de cuco.

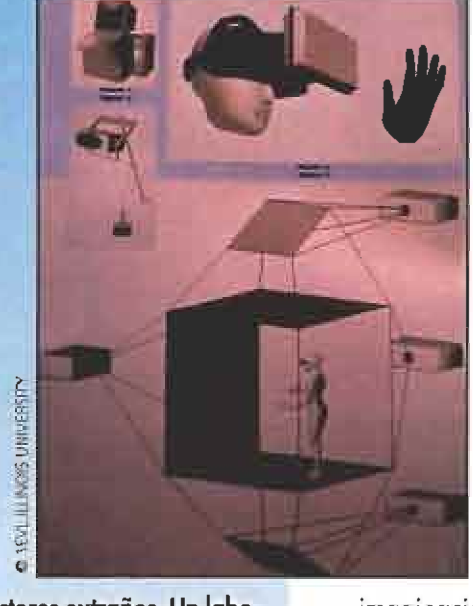
El segundo sistema demostrado por Sun Microsystems era el llamado torno virtual. Empleando el mismo tipo de gafas que nos proporcionaron para el portal virtual, pero esta vez sobre la pantalla del ordenador, una curiosa pieza cilíndrica de metal giraba delante de nosotros al alcance de la mano.

Los chicos de Sun nos habían dado una "varita mágica" y nos habían dicho que diésemos rienda suelta a nuestra imaginación artística. Se trataba de eliminar el material sobrante de la pieza de metal que seguía girando con la "varita mágica" para hacer la forma que más nos gustase. Sólo con tocar con la varita en el lugar adecuado se eliminaba el material sobrante acompañado de unas chispas muy realistas. Cuanto más material quitásemos al mismo tiempo, más chispas saltaban. El efecto estaba tan conseguido que los curiosos no dejaban de amontonarse. Al salir nos prometimos que el stand de Sun del próximo año sería el primero que visitásemos.

THE CAVE

Cave es el multiespectáculo, una verdadera videoinstalación de Realidad Virtual. Diseñada por Carolina Cruz-Neira, investigadora española de la Universidad de Illinois, la Gruta –Cave– ha sido muy bien acogida por los magnates de la industria del entretenimiento. Lo que ven en Cave es la posibilidad de fabricar en serie este sistema, y destinarlo a parques temáticos como el EPCOT en Disneylandia o el Futuroscope.

Todo el sistema de Cave tiene una altura de unos tres pisos. En cada nivel se encuentran varios proyectores de vídeo conectados a un ordenador. La Gruta consiste en una habitación en forma de cubo, cuyas paredes son pantallas. En ellas se proyectan imágenes de vídeo que se perciben en tres dimensiones. Para quien haya tenido la fortuna de visitarlo, es una experiencia similar al teatro Fujitsu de la Expo, con la ventaja de que en el Cave te puedes mover y la perspectiva de lo que estás viendo cambia en tiempo real –como en la vida misma, en que puedes evolucionar entre los objetos–. Te puedes acercar por la derecha, por la izquierda, por detrás y alejarte o acercarte al paisaje electrónico.



Su diseño resuelve algunos de los problemas de otros sistemas de Realidad Virtual. No es necesario usar un pesado casco anclado por cables o brazos articulados a un ordenador. Unas ligeras gafas especiales con un posicionador inalámbrico son suficientes para sumergirte en un mundo virtual. El resultado es que te olvidas de los aparatos y te concentras en la diversión.

En el Cave caben hasta doce personas, de las cuales una de ellas es el líder. Éste, impone la perspectiva 3D a todos los demás. Todos se encuentran envueltos por imágenes. Es el único sistema visual del mundo que proporciona 360 grados de visión tridimensional. Produce un efecto de inmersión envolvente más impresionante que el de los supercines Omnimax. No hay vértigo, tú controlas todo. La resolución de las imágenes es muy alta, ya que el Cave disponía en SIGGRAPH de potentes superordenadores de altísima velocidad, que soportaban el desarrollo de los programas.

Uno de los programas más interesantes que podías experimentar era el Exploratorium Fractal. Un mundo mágico de fractales y atractores extraños. Un laboratorio virtual de imágenes subyugantes, psicodélicas e hipnóticas. Podías interactuar con ellas, como si se tratase de un caleidoscopio gigante. Una experiencia muy relajante diseñada por R. Hudson, del Laboratorio de Visualización Electrónica.






Aunque el aspecto de este científico hoy resulte extraño, pronto será una imagen familiar.



Las aplicaciones en el campo científico de la Realidad Virtual han permitido un rápido avance en los últimos tiempos. Ahora es posible, como se observa en esta imagen sintética, emular un enlace proteínico.

ART SHOW

No todos en la feria de SIGGRAPH eran agresivos ejecutivos americanos tratando de vender su alta tecnología al mundo. El arte de Europa, Japón y América también estaba presente allí..., sólo que, ahora, los artistas no utilizaban para expresarse pinceles o cinceles, sino robots, estaciones de trabajo de Silicon Graphics y el Quicktime de Apple.

El café electrónico

En un rincón del Art Show estaba instalado el Café Electrónico, una instalación de artistas provenientes de las soleadas playas de Santa Mónica. Consolas repletas de controles de monitores sobre los cuales se dibujaban, en tiempo real o en diferido, las imágenes aportadas por artistas conectados todos ellos por módem.

Vivimos en una aldea global pues la forma en que interactuaban estos artistas entre sí implica un espacio de actuación sin fronteras. Este espacio lo constituye el medio electrónico.



Artistas robot

También nos encontramos en el Art Show con artistas de los de pincel, que estaban haciendo un homenaje al descubrimiento de América. Dibujaban las fronteras cambiantes del Nuevo Continente a través de los siglos. Durante los cinco intensos días que duró SIGGRAPH, un artista se dedicó a pintar y pintar incansablemente; afortunadamente para él, se trataba de un robot de Asea Brown Boveri. Originalmente dedicado a dibujar cosas más mundanas como carrocerías de coche, para la feria de Chicago había abandonado momentáneamente su brocha gorda y se había vestido de gala. Sin duda el futuro de la pintura será, en parte, robótico.

Imágenes artísticas

Siendo SIGGRAPH la meca de las imágenes generadas por ordenador, era de esperar que las que se vieran por ahí fuesen impresionantes, y la verdad es que no nos fuimos decepcionados.

Desde las fluidas y relajantes imágenes abstractas del genio japonés Kawaguchi hasta imágenes sintéticas de las cosas más banales que te dejaban sin habla por su hiperrealismo, pasando por los nuevos hologramas que te permiten ver en tres dimensiones imágenes planas con colores reales, los cinco días del Art Show fueron un auténtico regalo visual. La oferta era tal que, durante los cinco días que duró la feria, se proyectaban, ininterrumpidamente, en tres sitios diferentes del McCormick Center imágenes infográficas sin ninguna repetición.

Instalaciones Virtuales: Myron Krueger

Las instalaciones virtuales eran la estrella del Art Show. Estas instalaciones virtuales significan el final de la contemplación pasiva de obras de arte. El visitante de instalaciones virtuales tendrá que moverse, saltar, correr y bailar para admirar los trabajos de los nuevos ciberartistas.

Las instalaciones virtuales son equipos que transforman en imágenes, sonidos y sensaciones los movimientos, ruidos e, incluso, constantes vitales como la respiración. De esta forma, la sensación que se lleva cada persona es diferente y personalizada, y ninguna es igual a otra. Los ciberartistas son los nuevos artistas del futuro, maestros de la informática, la electrónica y la mecánica.

En McCormick Place se podían admirar las instalaciones virtuales de Myron Krueger, el pionero del arte virtual. Estas consistían en dos pantallas de vídeo retroiluminadas que detectaban, mediante unas máquinas construidas por el propio Myron, los perfiles de las personas. Con estos perfiles juegan las máquinas. En uno de los programas, el perfil bidimensional y cambiante giraba a gran velocidad sobre su eje central, creando así una figura en tres dimensiones donde se podía ver el sombrero de la persona, los brazos e incluso el maletín de aquellos que no se paraban a pensar en el aspecto que tenían vistos desde fuera.





Los nuevos sistemas de simulación y Realidad Virtual han supuesto una auténtica revolución en el estudio del Universo. Es posible, por ejemplo, averiguar cómo se origina un agujero negro.

Otro de los programas necesitaba a dos personas. El perfil de la primera de ellas era proyectado sobre la pantalla gigante a cuatro veces su tamaño normal, mientras que el de la segunda era reducido diez veces. El ordenador mezclaba los perfiles y ponía el perfil pequeño caminando sobre la mano o los hombros del grande, como un vulgar bicho. Si el grande se hartaba, podía aplastarlo o retirar la mano, con lo cual el pequeño se estrellaba contra el suelo. Todo ello, afortunadamente, era virtual.

El tercer programa de Myron dibujaba líneas de colores variopintos que conectaban los extremos de los visitantes que evolucionaban delante de las pantallas...

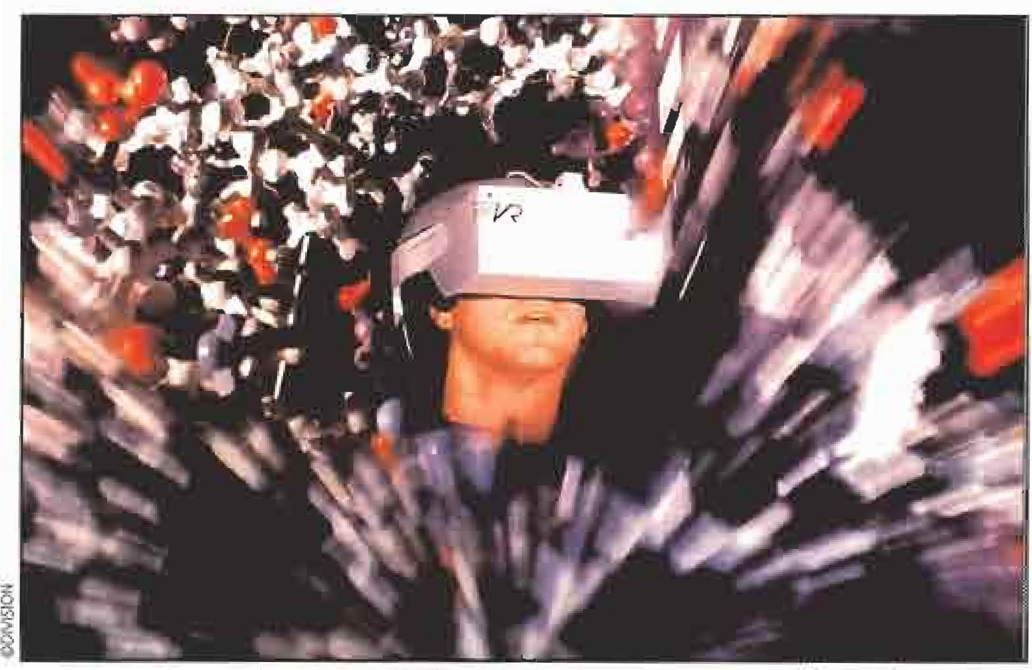
Instalaciones virtuales: Vivid Group

Otra tecnología muy utilizada para estas instalaciones virtuales estaba siendo demostrada por los canadienses del Vivid Group con su sistema Mandala. Básicamente consistía en una tela azul; delante de ella se situaba la persona a la cual se filmaba con una cámara de vídeo. Mediante procedimientos digitales se anulaba el color azul de fondo que se sustituía por un paisaje, sacado de un disco láser de grabación de imágenes y sonidos, a elección del artista en un monitor a la vista del visitante. Si la persona ponía su brazo o su cuerpo en una cierta posición, entonces se reproducía un sonido preprogramado, o se cambiaba el paisaje que se proyectaba sobre el monitor, o se movían peces sobre el fondo; o lo que se le hubiese ocurrido al ciberartista de turno, todo ello sin tocar nada y con los movimientos del propio cuerpo.

Seguro que algunos de vosotros ya estaréis pensando: "Esto sería fantástico para videojuegos", y no os equivocáis. En Chicago, este sistema lo utilizaban también para jugar al balonmano virtual, haciendo que el jugador se plantase delante de una portería sólo visible en el monitor de vídeo e intentase parar con manos, pies y hasta dientes, balones electrónicos que le venían de ¡no se sabe muy bien dónde! Lo que sí os podemos asegurar es que el sudor y la tensión que se pasa para intentar no ser el mayor colador de la historia de este joven deporte no tenía nada de virtual.

Sistema Quicktime

El nuevo sistema "Quicktime" de Apple –que permite grabar y reproducir en tiempo real pequeñas películas almacenadas en un CD-ROM– era también bastante popular en-



©DIVISION

En esta recreación sintética se han intentado mostrar las sensaciones que es posible experimentar cuando nos adentramos en terrenos desconocidos, como la composición de las moléculas.



La música ha adquirido una nueva dimensión gracias a la recreación virtual. Sentir la música es de este modo un concepto global que complementa la creación artística.

tre los artistas allí reunidos. En concreto, había dos obras que lo utilizaban. Una reproducía una historia gráfica y sonora del feminismo mediante una pantalla táctil. La otra creaba un parlamento virtual con las opiniones de todos los ciudadanos respecto a una propuesta del ayuntamiento de Boston, sin duda un paso adelante hacia la democracia electrónica. Nos pareció una idea muy interesante puesto que permitía grabar nuestras opiniones junto a aquellas del alcalde de Boston o de los ecologistas y que cada persona que se pasase por allí pudiese escucharnos y vernos.

Telemarketing artístico

Uno de los proyectos más desconcertantes presentados en el McCormick Centre era el titulado "Is Anyone There?" (¿Hay alguien ahí?), presentado por unos estudiantes de la Universidad de San Francisco. Explicaban que los teléfonos eran unos de los instrumentos a los que menos atención les había prestado la comunidad artística, aspecto que se proponían remediar.

Nada más y nada menos que con ordenadores utilizados para telemarketing comenzaron a hacer llamadas a cabinas telefónicas de todo el área de la Bahía de San Francisco a determinadas horas del día y en los barrios más representativos de la ciudad. Si alguna persona descolgaba el teléfono, el ordenador empezaba a hacerle preguntas sobre la gente que había por ahí, el área del que se trataba, etc. Todas estas respuestas eran grabadas. En SIGGRAPH estaban disponibles para que el público pudiese escuchar respuestas seleccionadas en función del barrio, de la hora del día en que la llamada fue realizada y otras variables. Una interesante reflexión sobre el mundo de las telecomunicaciones.

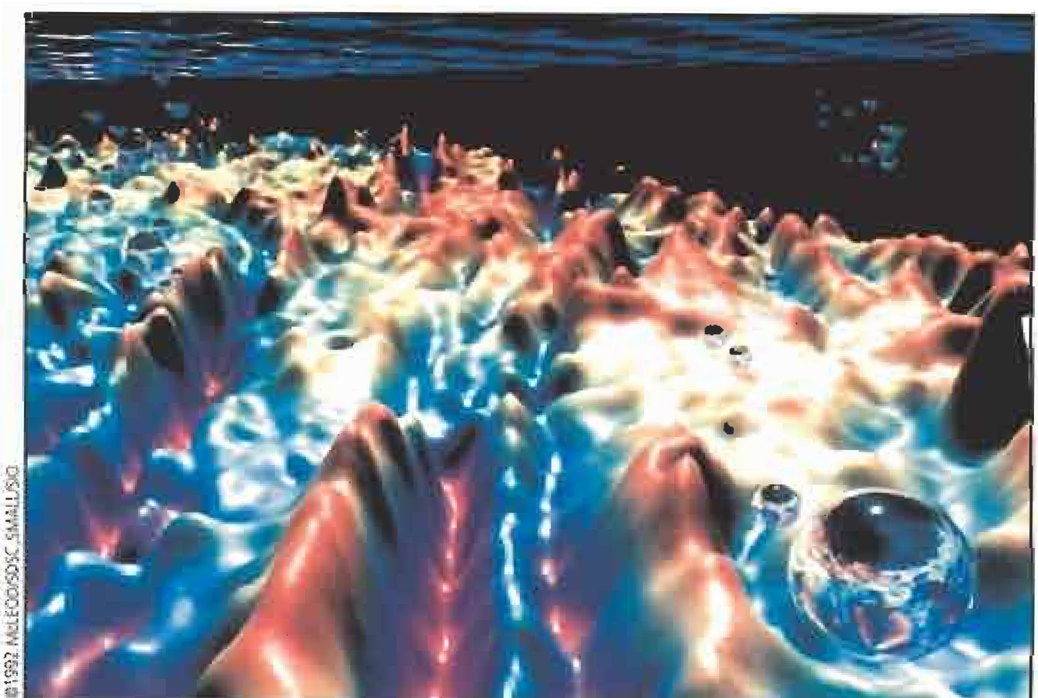
Videoteléfonos y robots

"Ornitorrinco en Copacabana" era el título del trabajo del brasileño Eduardo Kac, que mezclaba robótica y videoteléfonos. El ornitorrinco en cuestión era un pequeño robot de 30 centímetros de diámetro que tenía montada sobre su lomo una pequeña cámara. Ya nos estábamos haciendo ilusiones sobre chicas en bikini en playas de blancas arenas cuando el artista nos informó que, a pesar del título, el robot no estaba en Copacabana, sino en una habitación en los suburbios de Chicago. El robot se controlaba mediante el teclado de un teléfono multifrecuencia o de tonos: apretando, por ejemplo, al dos, el mencionado robot avanzaba 30 centímetros, y apretando al cinco, el videoteléfono al que estaba conectado te mostraba la imagen que captaba la cámara. Las posibilidades de la telepresencia nos permitirán realizar todo tipo de experiencias por control remoto, y, también, los videoteléfonos muy pronto invadirán nuestras casas para mostrarnos las caras de nuestros amigos mientras estemos hablando con ellos.

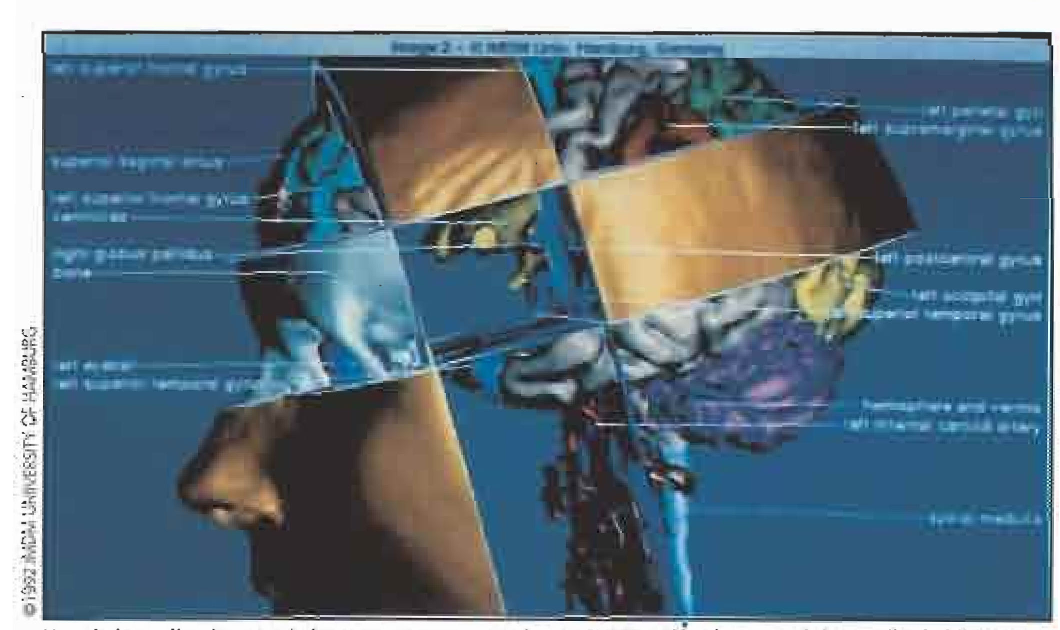
TEATRO ELECTRÓNICO Y G-TECH

G-Tech era otro de los apartados más importantes de SIGGRAPH. En él se encontraban las aplicaciones más novedosas de tecnologías gráficas.

Allí se podían ver desde televisiones de alta definición de Sony hasta experimentos videográficos del pionero de la Realidad Virtual, Michael Naimark, pasando, incluso, por la meditación trascendental asistida por ordenador.



©1992 MCLEOD/SDSC SMALLSIG



©1992 IMDM UNIVERSITY OF HAMBURG

Una de las aplicaciones más interesantes presentadas en SIGGRAPH se basa en el desarrollo de bibliotecas multimedia. Introduciendo los datos, en pantalla será posible desde hacer alguna consulta hasta observar los resultados de cualquier modificación.

Meditación trascendental por ordenador

¿Que qué es eso? Pues se trata de un sistema que permite medir qué ondas cerebrales está emitiendo el cerebro. La forma que toma esto es una banda que uno se pone alrededor de la cabeza conectada por radio a un aparato que mide si las ondas emitidas son de tipo alfa, beta o gamma. Cuando se está en estado de relajación, nuestro cerebro emite ondas gamma. Para ayudar a la persona a relajarse, el ordenador refleja en el monitor gráficos de distintos colores. La idea de las personas que estaban allí era que podía tener aplicaciones importantes en el campo de las instalaciones virtuales. ¡Crear arte simplemente pensando! Las posibilidades nos dejaron patidifusos.

Robot sobre láminas

Otro proyecto experimental presentado en G-Tech utilizaba un pequeño robot que se movía de acuerdo a los movimientos de un ratón sobre la pantalla del ordenador. El robot tenía un pequeño aparato para trazar líneas, con el cual dibujaba sobre unas grandes láminas de papel. Con él podías dibujar tus personajes favoritos en el ordenador y llevarte a casa un póster que ocupe toda una pared de la habitación.

Música Virtual en el Teatro Electrónico

Todos los asistentes se dieron cita en el auditorio de McCormick Place para disfrutar de dos horas de los mejores vídeos de imágenes infográficas. Muchas fueron realmente impresionantes, pero el plato fuerte de la tarde fue el concierto virtual llevado a cabo por Jaron Lanier, fundador de VPL Research –compañía líder en la fabricación de interfaces de realidad virtual–.

En el concierto, Jaron se movía sobre una silla giratoria al tiempo que cubría su cara con un antifaz provisto de dos pantallas de cristal líquido. En la pantalla gigante, encima de él, el público podía ver la imagen que miraba Jaron a través de su ojo izquierdo: un mundo de saxofones y otros instrumentos flotantes, que manejaba la mano cibernética de Jaron. Ésta estaba representada en pantalla por una mano de líneas rectas desprovista de cuerpo. En breve tú también podrás componer y tocar música virtualmente cuando nos podamos conectar a través de redes de banda ancha a ordenadores potentísimos que nos suministren estos fantásticos escenarios virtuales.




© BOOM DIVISION

El término metacomputar se ha acuñado últimamente y resume la conexión de superordenadores y gigantescas bases de datos de forma interactiva.



Gracias al entorno BOOM desarrollado por VR Lab y la NASA es posible con el software adecuado observar 935 galaxias.

LAS REDES SON EL FUTURO

Uno de los aspectos más remarcables de SIGGRAPH es el espacio dedicado a la visualización de entornos electrónicos, fundamentalmente en las áreas de Showcase y G-Tech. Se trata de simulaciones de procesos que se dan en la naturaleza o en laboratorios específicos, generadas por un superordenador. Estos entornos electrónicos son el resultado del uso de la informática aplicada a la astronomía, biología, física o medicina.

Gracias a la red local FDDI en conexión con la red nacional T3 Network, fue posible desde SIGGRAPH'92, meter las narices en todos proyectos de investigación, situados en lugares remotos de los EE.UU.

Metacomputando

"El poder como nación de Estados Unidos se sostiene sobre las redes de transporte y de telecomunicación, que han evolucionado hasta el presente estado de sofisticación y facilidad de uso". Parece propaganda electoral de la reciente campaña presidencial USA, pero no. Es lo que dice Charles E. Catlett, del Centro Nacional para Aplicaciones con Supercomputador (NCSA). Y es que, según Charles, el verbo del futuro es metacomputar. Y en SIGGRAPH'92 ha pretendido demostrarlo.

Metacomputar es trabajar con tu PC conectado a las redes, superordenadores y bases de datos más bestias del planeta, de forma inteligente e interactiva. El metacomputador hace uso de una red de muy variados recursos informáticos, de tal modo que es muy fácil manejar mucha información y software complejo.

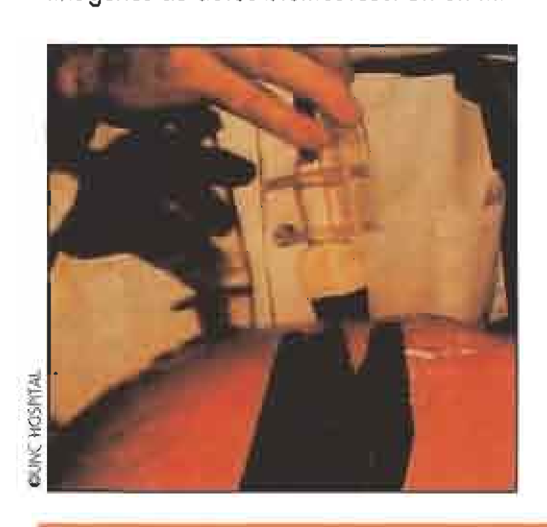
Un ejemplo de metacomputación o metainformática sería que, para un proyecto concreto, un usuario típico fuera capaz de usar una estación de trabajo gráfica, un supercomputador remoto y un mainframe de soporte para archivos, todo integrado en red. En Chicago se pudo observar una amplia variedad de metaplicaciones, desarrolladas por diferentes programadores de diversas instituciones.

Tormenta eléctrica

Desde el McCormick Center nos conectamos al superordenador de la NCSA que controlaba modelos de simulación de una gran tormenta eléctrica. El usuario actuaba sobre un modelo que estaba diseñado para reproducir el comportamiento del clima a largo plazo. Sobre la pantalla del ordenador, cada uno podía crear sus propias tormentas y tornados, comprendiendo así cómo funciona el tiempo atmosférico. Los especialistas que pasan horas pegados a la pantalla estudiando estos fenómenos dicen que es muy importante comprender bien estos modelos. En un futuro podríamos anticipar, con total seguridad, las características de un tornado media hora antes de que empezara a formarse.

De Médicos

En la clínica Mayo, el Reconstructor Dinámico Espacial visualiza conjuntos de imágenes de datos biomédicos. En un mi-


©UNC HOSPITAL

©UNC HOSPITAL

nuto, puede manejar 30 veces el scanner de todo un ser humano. Desde SIGGRAPH es posible estar allí, telepresente por medio de la electrónica de redes. Podemos introducirnos en un conjunto de células cancerosas o dar un paseo por la columna vertebral del paciente mediante Realidad Virtual. De todos modos, os podemos asegurar que fue más agradable el paseo por el parque cercano al McCormick Center con Wendeline T., simpática programadora de Autodesk que me habló de las bibliotecas del futuro.

Biblioteca científica digital multimedia

Esta biblioteca visual digital recibe, entre otros, datos e imágenes recogidas por observatorios astronómicos y radiotelescopios. Todo este almacén de imágenes animadas del universo son accesibles en SIGGRAPH. ¿Qué podemos hacer con ellas? Lo primero que necesitamos es un pase para el Explorador Cósmico Virtual, inspirado en la serie televisiva de Carl Sagan. En esta implementación puedes explorar el nacimiento del universo, la colisión de las galaxias o el funcionamiento de un agujero negro, mediante técnicas de simulación y tecnología de Realidad Virtual.

Conectando el Cave a la biblioteca científica digital multimedia podemos alucinar. Compararemos la evolución del universo que determina la teoría del Big Bang y la estructura real del universo observada hasta la fecha. Se usa el modelo desarrollado por Margaret Geller y John Huchra. Por ello es posible navegar por "la Gran Muralla", un supercúmulo de galaxias de 500 millones de años-luz.

Todas estas técnicas de visualización, realmente atractivas, se utilizan muy a menudo como un proceso complementario a la investigación científica.

El futuro de la comunicación

El futuro de las telecomunicaciones es visual. Así lo dio a entender Robert W. Lucky, director de I+D de los laboratorios Bell de la poderosa multinacional AT&T. "No podemos continuar con las incomodidades y la pérdida de tiempo que suponen los viajes de negocios". Realidad Virtual y redes acercarán un poco más el planeta. Las reuniones de negocios en el futuro tendrán lugar en oficinas virtuales ubicadas en ciudades que sólo existen en la memoria de los ordenadores.

Robert W. Lucky también se refirió al videoteléfono, que estará disponible en Estados Unidos a finales de año. ¿Cómo nos adaptaremos a esta nueva forma de comunicación visual? El mundo, desde luego, se transformará en un enorme espectáculo en el que conviviremos con imágenes electrónicas, como las mostradas en Chicago. Todo será mucho más divertido.

Otra gran oportunidad del futuro será la telepresencia, a través de las redes y la Realidad Virtual, podremos estar presentes electrónicamente en cualquier punto del globo: en la final de la NBA, por ejemplo, con todo el calor escénico y la emoción de sentirnos allí.

También se presentó el fax tridimensional. Pronto será posible mandar por teléfono la descripción tridimensional de un objeto real. La unión de la informática con las comunicaciones promete muchos cambios.

A nosotros nos convencieron en SIGGRAPH: el futuro será divertido.

Alberto Arnedillo y Alejandro Sacristán

"CYBERPUNKS" Y "TELÉMATAS"

En SIGGRAPH estuvo Mondo 2000, revista especializada de San Francisco, y bandera del movimiento Cyberpunk. Alrededor de su stand se daban cita hackers, bohemios informáticos, disidentes electrónicos, cyberpunks, navegantes de redes y computomaniacos. Aunque ¿quién no es fanático de los ordenadores en SIGGRAPH?

Su editorial es: "De la misma forma que Rolling Stone empleó el Rock and Roll para describir la sociedad americana de los sesenta, Mondo 2000 pretende diseccionar el final de siglo desde la óptica de la tecnología electrónica." Los telématas, habitantes del mundo electrónico, dan cada vez más la espalda al mundo real para adentrarse en el ciberespacio de la Realidad Virtual, los ordenadores y las redes. Los telématas y cyberpunks anticipan drásticamente cómo será la vida del mañana.

Un grupo de telématas se reunió en la última noche de Halloween en una plaza virtual llamada Telenoia. Mediante los Bulletin Board Systems o BBS, el correo electrónico y el videoteléfono convocaron una noche mágica a la búsqueda del fantasma de la máquina. Lo que Roy Ascott, el organizador de Telenoia, llama el ¡ectoplasma electrónico! se intercambiaron todo tipo de invocaciones, hechizos, historias, advertencias, poesías, pociones y sueños. Una nueva forma de celebrar Halloween y el día de los muertos. Un abrazo telemático, lúdico y divertido.

Estos son los nuevos cibernautas, que no aceptan barreras nacionales ni políticas entre la comunicación persona a persona, grupo a grupo, red a red. Leen a Gibson y Rudy Rucker, escuchan a Front 242 y Laurie Anderson, Juegan a Battletech y Cyberspace y se dopan con complejos inteligentes como Psuper Psonic Psyber Tonic, que activan el funcionamiento del cerebro. El mundo artificial o simulado está devorando al real, o se está fusionando con él. Los telématas quieren experimentar cuanto antes ese mundo artificial, la televida.

LOS ARCHIVOS SECRETOS DE Sherlock Holmes



software traducido al castellano



Una joven actriz yace brutalmente asesinada. ¿Es obra de Jack el Destripador? Sólo Sherlock Holmes, el detective más famoso del mundo, debe atrapar al asesino en las serpenteantes calles de Londres ¡antes de que asesine de nuevo!

Juego de Rol

- Entra en Londres de la época victoriana con gráficos VGA de 256 colores, voces digitalizadas, bandas sonoras clásicas y sorprendentes animaciones.
- Investiga más de 50 lugares auténticos desde Covent Garden hasta Scotland Yard.



- Utiliza el detallado mapa de Londres para identificar el próximo destino que deberás investigar.
- Interactúa con docenas de personajes y llama a viejos amigos cuando te enfrentes a nuevos adversarios.

Disponible en PC.

ELECTRONIC ARTS

DROSOFT Moratín, 52, 4º dcha. 28014 Madrid. Tel.: 91/429 38 35 Fax:91/429 52 40

El Cerebro de la Bestia



Solo...

16.990 PTAS. +IVA*

La consola más Super tiene ahora un precio demoledor.
Con el CONTROL SET™ de SUPER NINTENDO disfrutarás del impresionante poder de EL CEREBRO DE LA BESTIA a un precio alucinante. Más de 32.000 colores, efectos en tres dimensiones, sonido stereo digital, múltiples scrolles simultáneos, chip MD-7 y otras muchas bestiales características te están esperando.
Busca lo Super sólo en SUPER NINTENDO.

*PVP final recomendado: 19.540 Pts. Ptas. IVA Incluido.

o Acompañado

Nadie podrá acompañar mejor a tu SUPER NINTENDO que Mario. SUPER NINTENDO y SUPER MARIO WORLD. Juntos a un precio nunca visto. Descubre 96 fantásticos mundos en su última y más divertida aventura.

22.990 PTAS. +IVA*

*PVP final recomendado 26.440 Ptas. IVA incluido.

Nunca antes has visto nada igual. SUPER NINTENDO más los dos juegos que encabezan la lista de éxitos en el mundo entero, a un precio super.
SUPER MARIO WORLD, con Mario superándose a sí mismo.
STREET FIGHTER II, el único con 16 megas de auténtica acción en un solo cartucho ¡alucinante! Sólo con SUPER NINTENDO podrás ponerles las manos encima.



NUEVO SUPER PACK

28.690 PTAS. +IVA*

*PVP final recomendado: 32.990 Ptas. IVA incluido.
(Oferta limitada hasta fin de existencias).



ERBE SOFTWARE S.A.
DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO
C/ Serrano, 240 • 28016 Madrid
Tel. (91) 458 16 58 • Fax 563 46 41

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM
SUPER 16 BITS
Nintendo®

DERRAPA SIN MIEDO
HARD DRIVIN

- MEGADRIVE
- Juego de coches





Como muchos sabréis, «Hard Drivin» lleva ya bastante tiempo entreteniendo, en las salas recreativas, a conductores de carreras frustrados. Ahora, y tras su paso por los ordenadores, llega a la Megadrive. Y la pregunta que os haréis es: ¿habrán conseguido llevar a nuestra consola el increíble realismo del que hacía gala la versión original? Pues..., seguid leyendo y lo averiguaréis.

En el aspecto técnico sí. Tanto los sensacionales gráficos poligonales como el scroll y el sonido os harán creer que realmente estáis al volante de, en este caso, un mega-bólido.

Pero esta sensación de realismo tan lograda, que ha hecho de «Hard Drivin» un juego mítico, conlleva un inconveniente o una ventaja, según se mire. El movimiento es como el de los coches de verdad, es decir, os hará falta algo de práctica al principio para haceros con él. Pero no necesitaréis invertir demasiado tiempo, y es que, conducir de verdad tampoco es nada difícil. El consejo a seguir es dar pequeños toques de dirección para mantener controlado el coche en la parte derecha de la pista, ya que hay tráfico de frente. De todas formas, en ese aspecto, esta nueva versión es bastante más sencilla de dominar que la original y que la de los ordenadores.

Lógicamente, también disponéis de una caja de cambios, que, por suerte, podréis elegirla manual o automática –ésta es la más recomendable al principio–, en función de la habilidad de cada cual.

Otro alarde técnico: cabe la posibilidad de contemplar las repeticiones, a cámara lenta, de los guantazos que os peguéis.

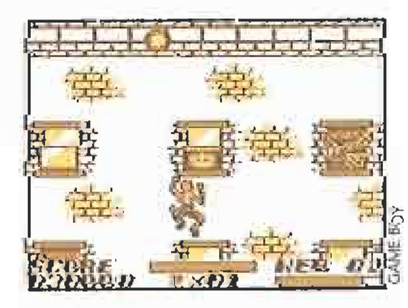
Su dificultad es mínima, pero, a pesar de todo, un coche rápido es siempre una gozada.

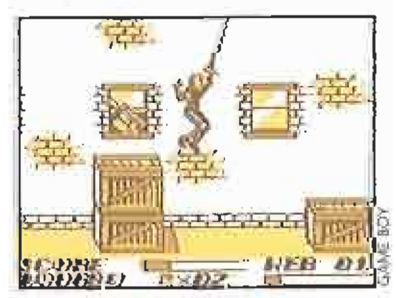
A.T.I.



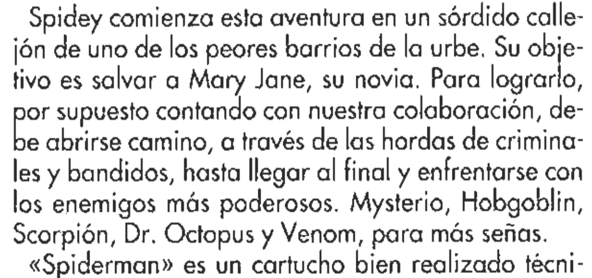
EL HÉROE Y SU CAUSA
SPIDER-MAN

- GAME BOY
- Arcade





Es evidente que en la vida de un superhéroe como Spiderman las emociones deben sucederse a cada momento. La pequeña de Nintendo nos brinda ahora la posibilidad de sentir en nuestra propia piel cómo se comporta un superhéroe, luchando, por citar un ejemplo significativo, contra sus incondicionales enemigos de los comics.



Spidey comienza esta aventura en un sórdido callejón de uno de los peores barrios de la urbe. Su objetivo es salvar a Mary Jane, su novia. Para lograrlo, por supuesto contando con nuestra colaboración, debe abrirse camino, a través de las hordas de criminales y bandidos, hasta llegar al final y enfrentarse con los enemigos más poderosos. Mysterio, Hobgoblin, Scorpión, Dr. Octopus y Venom, para más señas.

«Spiderman» es un cartucho bien realizado técnicamente, tanto en su apartado de gráficos como de sonido. El movimiento, asimismo, es bastante completo: es posible saltar, golpear o usar los lanzadores de telaraña tanto para atacar como para colgarse de los techos, aunque el fluido está limitado. Sin embargo, un punto negro ensombrece este prometedor panorama: el "game-play". Su elevada dificultad en algunos momentos le resta gran parte de la adicción, lo que exige convertirse un experto para pasar un buen rato.

E.R.F.



COMPLEJO DE LEMMINGS
KRUSTY'S SUPER FUN HOUSE

- SUPER NINTENDO
- Plataformas

Era inevitable. Ahora que el personaje de dibujos animados más original y atrevido de todos los tiempos, el inigualable Bart, se las prometía muy felices, tras vencer a los mutantes del espacio, pensando en unas bien merecidas vacaciones, nuevos trabajos aparecen dispuestos a causarle más quebraderos de cabeza. Los ratones han invadido la Casa de la Diversión.

"¡Recórcholis!, no podemos permitir que esas bolas peludas y con dientes conviertan Krustyland en un queso de gruyere", pensó Bart.

En esta ocasión, por suerte, no está solo. Bart cuenta con la ayuda del mejor comediante del mundo, del hombre que puso la "K" en la "Komedia": ¡Chantatachán...!, Krusty, el Payaso. Ambos deben impedir que los ratones destruyan la principal atracción turística de Springfield.

Manejando a Krusty y de modo similar al utilizado en «Lemmings», debéis, en cada uno de los numerosos niveles, llevar a los ratones hasta una trampa en la que Bart acabará con ellos.

Podréis hacer uso de múltiples objetos que encontraréis tras dar una patada a los bloques, valga la redundancia, pateables. También os será posible utilizar tuberías, escapes, muelles... para llevar a los ratones hacia la trampa. Para mayor complicación, diversos seres tratarán de impedir que acabéis con los roedores. Menos mal que Krusty para defenderse no sólo sabe lanzar chistes, sino también tartas y bolas.



Inspirado, sin duda, en la original idea de los «Lemmings», estamos ante un videojuego en el que lo de menos es la calidad en gráficos –estos son una fiel adaptación de los personajes de Matt Groening–, sonidos y demás apartados técnicos. Lo importante es la simpatía, la jugabilidad y el entretenimiento que proporciona. Si os gusta pensar y brincar sobre las plataformas, no lo penséis más y salvad Krustyland.

A.T.I.

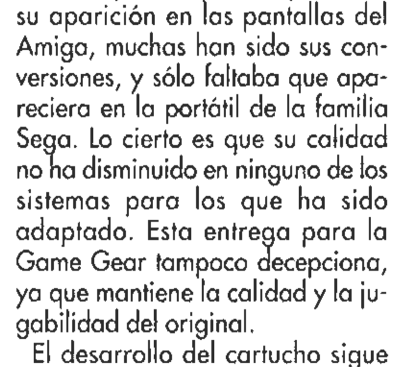


VIDEO CONSOLAS

AMOR PREHISTÓRICO
CHUCK ROCK

- GAME GEAR
- Arcade

La hermosa esposa de Chuck, Ophelia, ha sido raptada por el abominable Gary Criter. Chuck está dispuesto a cualquier cosa para recuperar a su mujer: escalar las montañas más altas, nadar en los océanos más profundos o abrirse camino a través de peligrosas junglas y hielos árticos. Dinosaurios trastornados y extrañas bestias con los ojos puestos en Chuck, acechan detrás de cada roca y de cada árbol. Pero el cavernícola tiene la capacidad de lanzar estas rocas y posee, además, el golpe de barriga más devastador del continente. ¿Estás dispuesto a ayudarle a encarar este peligroso e interesante desafío?



Desde que este personaje hiciera su aparición en las pantallas del Amiga, muchas han sido sus conversiones, y sólo faltaba que apareciera en la portátil de la familia Sega. Lo cierto es que su calidad no ha disminuido en ninguno de los sistemas para los que ha sido adaptado. Esta entrega para la Game Gear tampoco decepciona, ya que mantiene la calidad y la jugabilidad del original.

El desarrollo del cartucho sigue siendo el mismo. Se han reproducido fielmente las fases, aunque claro está, por características técnicas de la consola, se han suprimido los paisajes de fondo que incluían otros sistemas.

Nuestro colega prehistórico, deberá atravesar cinco fases. Recorrerá la jungla, sus aguas, la época de hielo, el cementerio de dinosaurios... En la etapa final deberá vencer, con la ayuda de un tiranosaurio gigante, al terrible hombre de las cavernas. Para ello Chuck dispondrá de tres oportunidades.

Por el recorrido del juego, nuestro protagonista, se podrá ayudar con rocas, que están repartidas por el terreno, para defenderse y llegar a sitios inaccesibles. Pero, lo que más llama la atención es la manera tan original que tiene de usar la barriga, bastante redondita debido a la gran cantidad de cerveza que consume para defenderse. También recuperará su energía recogiendo corazones y comida. Además podrá coger objetos que le proporcionarán valiosísimos puntos.

El juego tiene detalles simpáticos y los gráficos son muy coloristas y agradables. El movimiento del personaje es correcto, al igual que su manejo. En lo que respecta al nivel de dificultad se puede decir que es un poco menor que en la versión de los ordenadores.

Por último, mencionar que los efectos sonoros son regularcillos, carece de banda sonora y se limita prácticamente a pitidos repetitivos. De todos modos éste es un cartucho con calidad que cumple sobradamente su labor.

E.R.F.

LA PUNTUACIÓN

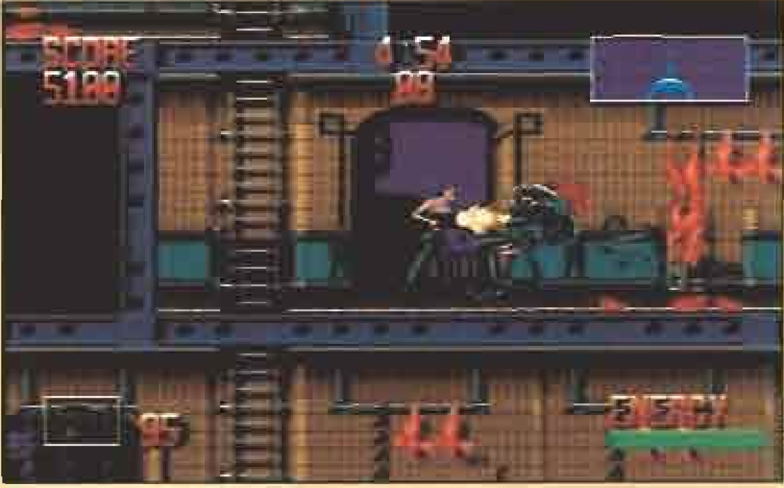
ORIGINALIDAD
ADICCIÓN
GRÁFICOS
ANIMACIÓN
SONIDO
DIFICULTAD

"Acaba con todo y con todos a barrigazo limpio."

ESTÁ JUSTO DETRÁS DE TI
ALIEN 3

- MEGADRIVE
- Arcade





Secuencia 1: La nave Sulaco se desplaza suavemente ante un fondo espacial. De repente, se ve una pequeña explosión que delata un fallo general en los sistemas.

Secuencia 2:

La cámara se pasea por los pasillos de la nave, en los que comienza a sonar la alarma. La iluminación disminuye y se rompe una tubería de la que emana vapor.

Secuencia 3:

Plano 1- Travelling hacia la habitación donde se encuentran las cámaras de hibernación. Poco a poco, la estancia se ilumina en blanco, mientras se elevan las cubiertas de los crìotubos.

Plano 2- Picado hacia la mano de Ripley. Mueve un dedo.

Plano 3- Contrapicado hacia el rostro. Lentamente abre los ojos.

Secuencia 4: La Sulaco desprende automáticamente el vehículo de emergencia donde está localizada la habitación de cryogenización. La cámara se sitúa ante el mismo, viéndose al fondo como la nave se pierde a la deriva.

Secuencia 5: La cámara sigue el recorrido que está trazando el vehículo de emergencia hasta entrar en la atmósfera de Fiorina 161.

Después, pasa de todo un poco, tiros, muertos, babas variadas, despedazamientos por doquier..., pero eso son sólo anécdotas. Lo que interesa es lo que sale a través de las pantallas, no de los cines, sino de nuestros monitores. Y es que la leyenda era cierta. Existe un ser que renace de sus cenizas. Sin embargo, no es el Ave Fénix. Es... Alien.

La acción comienza con un ritmo suave, insistente y macabro. Luego..., bueno, luego es el desmadre.

Quizá todo lo que hayáis leído al principio no sea del todo cierto. Quizá la película no comience así, quizá el juego no se acerque en demasía a lo que es el argumento de la película. Pero, desde luego, lo que no acepta un quizá es el programa, porque la pura y simple verdad es que se trata de un cartucho auténticamente de película. ¡Qué cartucho, madre!

El argumento no es en absoluto original. Ripley sobrevive por milésima vez a uno de esos espectaculares accidentes estelares a los que ya está tan acostumbrada, y va a parar a un planeta-colonia penal. El susodicho planeta-colonia está lleno de tipejos de la peor calaña y, cómo no, plagadito de miles y miles de babeantes aliens, que a saber de dónde habrán salido en esta ocasión.

El caso es, que a la teniente Ripley no le queda más remedio que tener el enfrentamiento definitivo (¿definitivo?) con su peor pesadilla, los Xenomorfos. Como sería muy aburrido dedicarse sólo a escapar de las simpáticas criaturas extraterrestres, la calva, cariñoso apodo con el que vamos a referirnos a partir de ahora a Ripley, tendrá que liberar a unos cuantos habitantes de la colonia que han sido atrapados por los aliens.

No penséis que los han capturado por algo en especial, simplemente lo que ocurre es que les han contado que el bocadillo de

CÓMO ACABAR CON UN ALIEN EN DIEZ LECCIONES



Menos mal que no todo son problemas a la hora de enfrentarse a los aliens. Repartidos por todo el juego, se encuentran una serie de objetos, que resultarán absolutamente imprescindibles en algunos momentos. Aquí podéis observar algunos.

Las pilas, serán el alimento de nuestro radar, que nos informará puntualmente sobre la proximidad de los enemigos. Los diferentes cargadores de munición servirán..., pues para recargar las armas, está claro. Y esa especie de caja con una cruz, es una de los preciados y escasos, llamémoslos "botiquines", que repondrán nuestras fuerzas, tras los agotadores combates contra los aliens.

Menos mal, que se acuerdan de que esto no es un camino de rosas.



LA BELLA Y LA BESTIA

"¡Babea, asqueroso!, te queda poco tiempo de vida". Así de contundente se muestra nuestra amiga la calva, cuando se enfrenta al último -eso espera- alien invasor de Fiorina 161. Atrás queda el horror, el sufrimiento y la angustia producida durante las horas más intensas de su vida. Un certero disparo del lanzallamas y el Xenomorfo explota en medio de agudos y horribles chillidos.
La pesadilla ha llegado a su fin. Ripley da media vuelta y se aleja con paso cansado pero con un intenso sentimiento de victoria en su interior. De repente, justo a su espalda surge una sombra alargada, más terrible que la del propio diablo. ¡Cuidado, Ripley!, ¡está justo detrás de ti!, ¡escapa!... Pero, esto es sólo un juego. ¿O no?

humano es de lo más sabrosón.

¿Original?, pues no. Ni falta que le hace al cartucho. Cuando nos enfrentamos a una juego, conversión de una película más o menos famosa, un inquietante tembleque recorre nuestro cuerpo de arriba a abajo. La mayoría de las veces justificado, ya que lo que muchas veces hacen con la licencia es usarla como un reclamo para meternos bajo cuerda una patata con todas las de la ley. Sin embargo, en esta ocasión nada más lejos de la realidad.

Si tuviéramos que contaros todas las virtudes de este juego, empezaríamos y no pararíamos hasta las navidades del año que viene, pero por nosotros que no quede.

La música es de cine y acompaña en todo momento a la acción, al igual que los efectos sonoros. No veáis que gustazo, escuchar como chillan los asquerosos bichejos cuando los reventamos a tiros, pero que quede claro que no estamos aconsejando actitudes violentas. El movimiento, por otro lado, está cuidadísimo, desde la carga de una de nuestras armas hasta el impecable efecto conseguido cuando la calva se echa una carrerita, huyendo del alien de turno.

Los detalles gráficos de que goza el juego son también estupendos. No nos tachéis de machistas, pero es que hasta a la calva se le notan sus..., ejem, bueno, sus atributos, ya nos entendéis. El scroll es espectacular. Pero, lo mejor, con mucho, del programa es la excelente y claustrofóbica ambientación conseguida. Desde esa pequeña angustia que te invade cuando compruebas que el tiempo se acaba y aún no has rescatado al último rehén de los aliens, hasta lo atractivo que resultará a los morbosos observar como algunos niveles parecen un hipermercado de casquería fina. Así de reales son las sensaciones que produce «Alien 3» (¿o, tal vez es «Alien» al cubo?, porque ¡ojo, donde han colocado el numerito!).

Y después de tantos halagos, loas y alabanzas, os preguntaréis, pero ¿de verdad no tiene ningún fallo? Pues hombre, tanto como ninguno... La verdad es que tiene uno que se nos antoja, si no importante sí al menos bastante evidente, y es que al cabo de mucho rato jugando, acaba por hacerse ligeramente repetitivo.

Sin embargo, todo queda compensado por la elevadísima adicción que provoca en el jugador, y en estos tiempos que corren no es precisamente poco. Otro "pero", que puede tener el cartucho, son los rumores que acompañan a su, algo elevado, precio en la calle, aunque, eso es otra historia. Así que, para no enrollarnos más y aún a riesgo de parecer repetitivos, no nos queda más remedio que decir, ¡qué cartucho, madre!

F.D.L.





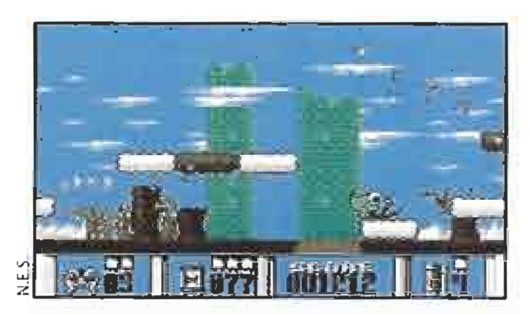


ESCALADA MORTAL
CASTELIAN

- N.E.S.
- Plataformas

Últimamente parece haberse puesto de moda realizar versiones de juegos clásicos para consolas. Si dentro de poco va a llegar una versión para la Game Boy del mítico «Asteroids», y en la revista del mes pasado podíais ver la crítica de las versiones para la Master System de clásicos como «Arkanoid», «Missile Command» y «Centipide», ahora vais a disfrutar de la adaptación que Storm ha hecho para la Nintendo de ocho bits. Nos ofrece un clásico de los ordenadores, el «Nebulus». Esta adaptación es muy fiel al original. No sólo tiene el mismo argumento y desarrollo, sino que también posee la misma calidad y gran carga adictiva del juego de Hewson.

Además de las máquinas de videojuegos, lo que también han cambiado son los nombres utilizados, tanto el del juego como del famoso protagonista de las dos entregas de esta saga, Pogo.


N.E.S.


N.E.S.


N.E.S.

Ahora, al simpático ser, lo han llamado como a uno de los jugadores de baloncesto más grande de todos los tiempos, Julius. Por si no estuviera disgustado ya por este lamentable hecho, se encuentra que en vuestras consolas su misión va a ser tan difícil como la que tenía en los ordenadores.

Para los jovenzuelos que no hayan vivido tan gloriosa época baste con decir que van a tener que ayudar a Pogo, es decir, a Julius.

Tendréis que escalar por ocho colosales torres con el fin de colocar unas poderosas cargas que las derriben. Pero en la escalada de la fachada de la torre, no sólo vais a tener que saltar de plataforma en plataforma, subir ascensores y atravesar puertas, que nunca sabréis previamente a dónde os van a llevar. También tendréis que esquivar o destruir, según el caso, numerosos enemigos con formas tan originales como la de nuestro escalador.

Ni que decir tiene que cada torre será más alta y con más enemigos que la anterior. Pero no os preocupéis, pues el nivel de dificultad al principio permite acabar con la primera torre tras pocas partidas. Eso sí, muchas partidas vais a tener que jugar para llegar a terminarlo. La verdad es que en Storm han decidido no cambiar mucho el código original de John Phillips. Hasta tal punto se mantiene, que incluso el recorrido por las torres y el contenido de cada una de ellas es aparentemente igual al de la vieja versión Spectrum. Pero lo peor no es que no se hayan introducido innovaciones en el desarrollo, ya que éste era excelente, sino que no se hayan mejorado aspectos técnicos como gráficos y sonido.

Esta versión presenta diferencias mínimas en estos apartados con respecto a la de la buena máquina de Sinclair, y a ninguno de vosotros se os escapa que las posibilidades de vuestras consolas son bastante mayores. Menos mal, que por lo menos se ha mantenido el sensacional scroll que produce el efecto de giro de la torre y que ya maravilló en aquel entonces.

De todas formas, y a pesar de la escasa calidad gráfica y sonora, «Castelian» es absolutamente recomendable ya que posee una jugabilidad muy alta. Interesará no sólo a aquellos que tuvieron que dejar de jugar al original al cambiar sus desfasados equipos por esta consola, sino también a todos aquellos que disfrutáis con los programas de habilidad.

A.T.I.



ENTRÓ, ENTRÓ

WIMBLEDON

- GAME GEAR
- Simulador deportivo

Es una faena. Después de que os habéis matado a correr por la dura pista, encima vuestro amigo os ha ganado y..., era a pierde-paga. Menos mal que al llegar a casa vais a poder desahogaros jugando contra Ekberg. Sí, sí con k, ya sabéis que no se puede utilizar nombres verdaderos sin autorización. Y menuda paliza le vais a dar, porque aquí es mucho más fácil correr y soltar buenos y potentes golpes. Con «Wimbledon» podréis convertiros en ese tenista de élite que siempre quisisteis ser, por poco dinero y sin perder muchos kilos.

El programa viene avalado por el All England Lawn Tennis and Croquet Club, o sea, el famoso Wimbledon. Y esto sería ya de por sí toda una garantía de calidad. Pues bien, la tiene y mucha. Hasta tal punto que nos atrevemos a decir que no sólo es el mejor simulador de tenis para consolas sino que, incluso, puede codearse y derrotar a muchos de los aparecidos para los grandes ordenadores.

Veamos el por qué. La realización técnica es excelente. Los gráficos de las distintas pistas están bien realizados. Los sprites de los jugadores, mejor aún. Y, el no va más es el movimiento; rápido, espectacular y realista en los numerosos golpes disponibles. Incluso podéis arrojaros a por la pelota a lo Boris Becker. Todos ellos, saque, volea, golpe de derecha o de revés, smash..., son tan reales que parecen estar digitalizados de un partido verdadero.

Como es lógico, según sea su clasificación en la ATP tendrán una dificultad distinta, al igual que según subáis en dicha clasificación, mejor y más fuerte lanzaréis los golpes. Encima, vais a poder vengaros de vuestro amigo, pues al estar disponible la opción de dos jugadores, y siempre, claro está, que también tenga una Game Gear, podréis acabar con él sin tener que sudar mucho.

A.T.I.

LA PUNTUACIÓN

"Raquetas para principiantes y frustrados del mundo del tenis."

GAME GEAR

GAME GEAR

MÁS SÓNICO QUE NUNCA

SONIC 2

- MEGADRIVE
- Arcade



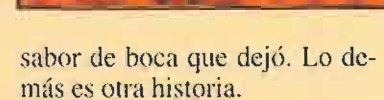


Parecía que en el reino de los videojuegos sólo existía una imagen emblemática: la del archiconocido Mario. Sega pronto tomó cartas en el asunto y creó a Sonic. Este singular erizo, o puercoespín, se ha ganado a pulso la simpatía de todos y ya comparte los puestos de popularidad con Mario.

Después de su primera aventura estaba claro que Sonic tendría una segunda parte. Y, mientras que algunos todavía estáis intentando acabar con Robotnik, aquí nos llega su continuación. Si jugasteis la anterior, seguro que ésta os va a encantar. Pero si no habéis vivido todavía la sonicmanía, ahora es un buen momento para empezar.

Esta segunda parte es doble en casi todo: en aventura, en jugabilidad, en emoción y hasta en personajes. Incluso, Sonic viene acompañado de un amigo: el zorro Two Tails. Ambos se podrán ayudar en determinadas situaciones.

El recorrido se ha ampliado, en esta ocasión deberéis recorrer diez enormes fases con múltiples subniveles cada una. También se han aumentado las animaciones y las sorpresas, los pasos a realizar, los enemigos... Lo único que queda de la primera parte es la música y el buen sabor de boca que dejó. Lo demás es otra historia.



Los anillos siguen siendo parte vital en la vida de Sonic. Están repartidos por todo el mapeado y significan la inmortalidad para el erizo. Lo bueno es que mientras Sonic lleve un solo anillo, nunca morirá. Además, si llega a conseguir la suma de cien, se le premiará con una vida extra, y por cada centena sucesiva recibirá otra. Lo malo es que al más mínimo contacto con algún enemigo, los anillos se esparcirán y no podréis volver a cogerlos. La verdad, es que estos aros brillantes no sobran pues sólo existe una manera de recuperarlos.

Hay fases de bonus escondidas. La forma de acceder a ellas es girando una especie de palo dorado que se encontrará a menudo por el recorrido de la fase. Dicho palo os trasladará automáticamente a un tobogán tridimensional que estará plagado de anillos. Pero habrá que tener cuidado de no chocar con la bombas que se encuentran en ciertos lugares, ya que el contacto con ellas harán que perdáis todos los anillos recogidos hasta el momento. La



MEGADRIVE





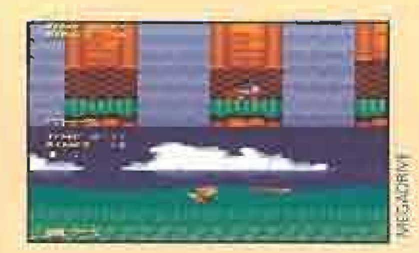


otra finalidad de este palo es que al perder una vida no será necesario que empecéis el nivel desde el principio. El juego os trasladará al último poste por el quehayáis pasado.

«Sonic 2» trae una novedad. Podréis jugar con Sonic, con el zorro Tails, o con los dos simultáneamente. La verdad es que resulta un poco extraño jugar sólo con Tails, ya que es jugar al «Sonic» sin Sonic. También se incluye una opción, muy novedosa, pues podrán enfrentarse uno contra el otro en la ronda de bonus, en la que ganará el que más anillos tenga.

Además de eliminar a Robotnik, esta vez tendréis doble satisfacción ya que cada vez que destruyáis al enemigo de final de fase salvaréis a todos los animalillos que el diabólico ser tenía secuestrados. Otro de los elementos que no ha variado en relación con el anterior programa son los monitores con poderes; os proporcionarán vidas extras, inmunidad, super velocidad, etc. Algunos se encuentran escondidos y deberéis dar algunas vueltas hasta encontrarlos.





«Sonic 2» es todo movimiento y rapidez. A veces demasiado rápido..., pues hay momentos en los que no se sabe lo que ha ocurrido. Hubiera sido de agradecer un desarrollo un poco más lento y disfrutar un poco más de los magníficos decorados. Otro punto débil del juego es que no siempre seréis parte activa en él. Cuando el erizo se introduce por los tubos de la planta química o coge carrerilla, se independiza y tendréis que conformaros con observarlo.

Pero la verdad es que este cartucho no desmerece en nada. Efectivamente, es todo espectáculo; sus movimientos, sus saltos, su vertiginosa velocidad, su originalidad. Es la mascota de Sega y eso lo dice todo. No podían dejarlo en mal lugar y vuelve a ser el juego estrella de la marca nipona. Tiene su propia personalidad y estilo, y a buen seguro que no le van a faltar imitadores.

«Sonic 2» es magia y diversión. Su jugabilidad está muy bien ajustada y, con tiempo y paciencia, avanzaréis sin mucha dificultad. Es un personaje que cae simpático y viéndolo dentro de la pantalla da la sensación de estar vivo. Tiene tanta actividad y encanto que, a buen seguro, muy pronto nos volverán a sorprender con una tercera parte. Todos la esperaremos con impaciencia.

E.R.F.



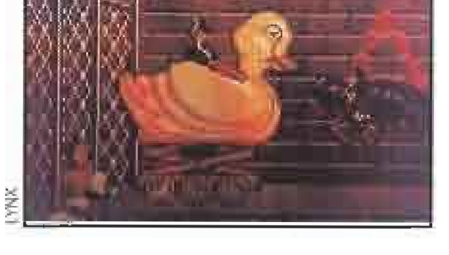
LA SOMBRA DEL MURCIÉLAGO ES ALARGADA

BATMAN RETURNS

- LYNX
- Arcade

Decir que «Batman» y su secuela «Batman Returns», han sido y son, dos de las películas más taquilleras de los últimos tiempos, con gran éxito de público, no es descubrir nada nuevo. Ni sorprende a nadie, ni es noticia. Este oscuro personaje se puede considerar en mayor o menor medida el antihéroe por excelencia. Algunas feroces críticas han sido dirigidas hacia las películas por proponer al héroe del cómic como un saltimbanqui vestido de negro, obviando todo el complejo retrato psicológico que su creador propuso en la mayoría de sus obras. Sin embargo, nuestro protagonista tiene, como comentamos, su lado cinematográfico. Pero, si apartamos momentáneamente este aspecto, casi accidental en su historia, nos encontraremos con otro hecho con bastante más sentido con respecto a lo que se quería conseguir. Por supuesto, nos referimos a Batman en el apartado informático y, más concretamente, en el de los videojuegos.

Tenemos entre nuestras manos, recientita, recientita, la versión del último título citado. «Batman Returns» es un arcade en toda regla que goza de todas las virtudes que se os puedan pasar por la cabeza. Es posible que ya lo hayamos mencionado en alguna ocasión anterior, pero aún nos sorprende como puede dar de sí un aparato tan pequeño como es la Lynx. Cuando una portátil está construida con las prestaciones que posee la pequeña de Atari, no aprovecharlas al máximo sería un pecado.



El hombre de la capa debe haber caído en gracia a los programadores en general, y a los de Lynx en particular, porque este cartucho es una pequeña maravilla. La verdad es que contar el argumento nos parece una pérdida de tiempo, si tenemos en cuenta que la mayoría de vosotros ya habrá visionado la película. De todos modos os comentaremos que la cosa va de atravesar niveles como unos locos hasta conseguir acabar con uno de los mayores enemigos del hombre murciélago, el Pingüino.

«Batman Returns» posee una calidad gráfica sobresaliente, con el permiso de otros juegos de los que se podría decir lo mismo. Su capacidad sonora es simplemente asombrosa, al igual que puede decirse de su movimiento y su ambientación en general. No estamos intentando marear la perdiz, ni venderos nada. Simplemente estamos atestiguando que las cosas pueden hacerse bien, si se tiene disposición para ello. Pero, como todo en esta vida, «Batman Returns» no puede ser perfecto, y de hecho no lo es.

Tiene un gran punto en contra, o a favor, según se mire, y es que es más difícil acabarse el juego, que barrer el desierto del Sahara en media hora. Como todo en este cartucho es elevado, en cuanto a calidad se refiere, debieron pensar que su dificultad debía estar al mismo nivel. Si os perdéis este juego, es de juzgado de guardia.

F.D.L.

LA PUNTUACION

"Batman regresa triunfante en este cartucho de Lynx."

ADICCIÓN SOBRE HIELO
HOCKEY

- LYNX
- Deportivo

Antes de nada, debemos comenzar por confesar que no somos precisamente unos entendidos en este asunto del hockey. Y, siendo totalmente sinceros, no sólo este deporte, sino muchos otros, se nos han resistido siempre a causa de sus particulares reglamentaciones. En ocasiones, no llegamos a comprender totalmente por qué razón levantan tantas pasiones en otros lugares. Claro que, si nos pusiéramos en el lugar de los aficionados, lo más probable es que el fútbol, deporte rey por estos lares, se nos antojara aún más raro que un perro verde.

Pero bueno, si os contamos todo esto, es simplemente para que entendáis que, técnicamente, no estamos absolutamente seguros de si «Hockey» es un buen simulador deportivo. Sin embargo, de lo que sí estamos más que convencidos es de lo increiblemente divertido que resulta jugar con él.



LYNX


LYNX

Estaríamos por afirmar que «Hockey» es bastante realista en cuanto a reglas y posibilidades de juego, al menos por lo que se comenta en el manual, pero no pondríamos la mano en el fuego. Lo que sí podemos comentar es la gran cantidad de opciones que ofrece y la gran calidad que demuestra en cada una de ellas. Para empezar, se incluyen veintidós equipos, divididos en cuatro conferencias.

Cada uno de ellos tiene sus propias características de juego, unos agresivos y otros aún más agresivos, por no decir violentos. Violentos porque en este cartucho se recrean, de un modo graciosísimo, las famosas peleas que, según dicen algunos, tienen lugar en todo buen partido de hockey sobre hielo, al menos en los EE.UU.

Las opciones de practicar penaltis o las peleas, independientemente de que se den o no en un partido, podrían ser consideradas como un pequeño juego en sí mismas, por su excelente calidad. La velocidad de las acciones, la inercia que poseen los jugadores y que dan gran realismo al juego, la ambientación sonora que reproduce compases musicales de órgano, y el resto de detalles que posee, en los que se aprovechan estupendamente todas las posibilidades de la Lynx, hacen de «Hockey» uno de los juegos deportivos más atractivos que hemos visto.

Cabe la posibilidad de elegir jugar con o sin reglas, con o sin árbitro. Destacan, también, las estadísticas que puntualmente se ofrecen, sus movimientos, su sonido...

En fin, que quizá no vaya a pasar a la leyenda, ya que defectos tiene, como casi todos los juegos. Pero podemos decir sin rubor alguno, que nos encontramos ante un cartucho altamente recomendable para todos los poseedores de una de las portátiles de Atari.

F.D.L.

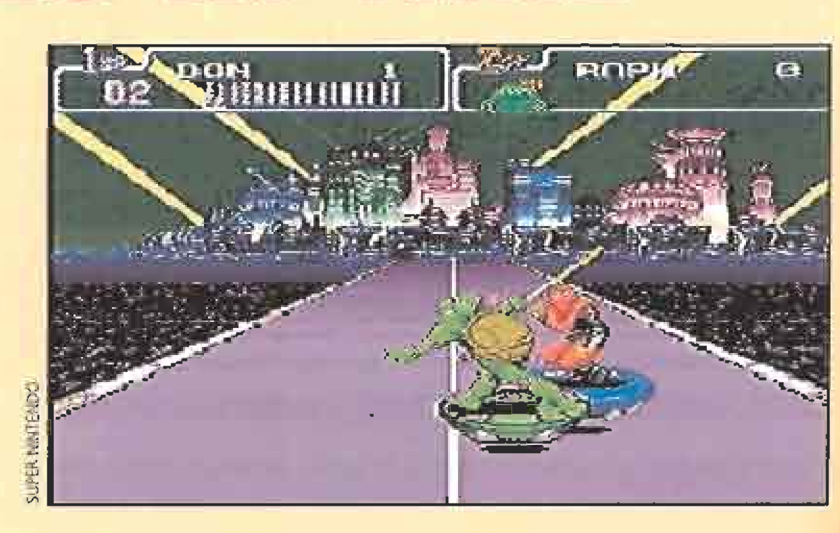
LA PUNTUACIÓN

ORIGINALIDAD
ADICCIÓN
GRÁFICOS
ANIMACIÓN
SONIDO
DIFICULTAD

"Un juego que reparte por igual violencia y diversión."

SÓLO PARA LOS OJOS DE LOS MÁS VALIENTES
TURTLES IN TIME

- SUPERNINTENDO
- Arcade



SUPER NINTENDO

Llegaron del otro lado del Atlántico y entusiasmaron a todos los chavales de España gracias a sus comics. Poco después, se transformaron en muñecos que sustituyeron a los tradicionales "Clicks" como compañeros de juego. Dado su enorme éxito y aceptación, no tardaron mucho en invadir las salas de cine y los kioscos.

Últimamente, habían estado luchando y comiendo pizzas, que es lo único que saben hacer, en el corazón de diversas máquinas de videojuegos y ordenadores personales. Ahora, y en busca de nuevas emociones, han decidido entrar en el cerebro de la bestia. Pero, como siempre, tienen un pequeño problema, un tal Shredder ya estaba allí, y en la gran consola de Nintendo no hay sitio suficiente para todos.

Pero ¿de quién estamos hablando? se preguntarán algunos despistadillos. Bueno, hay va una pista; son cuatro. No, no se trata de Dartagnan y los tres mosqueteros. Más pistas: son más rápidas de lo habitual en la especie a la que pertenecen y sus nombres son los de famosos artistas italianos. Si ya tenéis la respuesta, no os creáis que os vamos a dar ningún premio ¡era muy fácil! Sí, hablamos de las famosas ¡Tortugas Ninja!

Y hablando del rey de Roma, estaban el otro día cenando pizza, ¿qué otra cosa podría ser?, y viendo en la tele a su periodista favorita haciendo un reportaje desde la estatua de la libertad. En ese momento, de improviso, un monstruo alado arrancó la famosa estatua y se la llevó. Así de sencillo. Y desde luego, no se trataba del gran mago David Copperfield haciendo uno de sus increíbles trucos. Se trataba de Shredder, que apareció riéndose en las pantallas de televisión.

Esto provocó lo que andaba buscando, la ira de nuestras rápidas y hábiles tortugas. A buen seguro que también a vosotros os habrá cabr.. enfadado. Pues no lo penséis mucho rato, ¡no hay tiempo que perder! Hay que ayudar a las tortugas a rescatar el símbolo universal de la libertad, y de paso a echar a Shredder de vuestra consola.

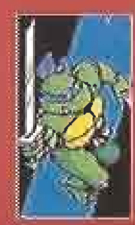
Es justo deciros a lo que vais a tener que enfretaros, antes de que decidáis si os embarcáis o no en esta maravillosa aventura. Os encontraréis con todo lo que habéis soñado en vuestras peores pesadillas. Maquiavélicas y sorprendentes trampas, numerosos guerreros de todo tipo y terribles y destructivos monstruos de final de fase. La verdad es que es difícil nombrar en pocas líneas la gran cantidad de personajes y obstáculos que se van a interponer en vuestro camino. Estáis avisados, y "el que avisa no es traidor".

Si a pesar de todo esto, os sentís tan valientes como las tortugas y queréis echarles una mano, tenéis que saber que quien sí es un traidor es el maligno Shredder. Como muchos habréis adivinado ya, con él vais a tener que enfrentaros al final de la cruenta guerra que se va a desencadenar en el momento en el que entréis en las calles de la ciudad.

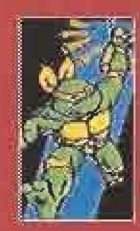
Tras pasar por ellas y por las alcantarillas, en las que deberéis practicar el surf, llegaréis al tecnódromo. Allí descubriréis que el despedazador, es decir, Shredder, ha viajado a través del tiempo con una máquina que no se parece en nada a la utilizada por Marty Macfly en «Regreso al futuro». Si os atrevéis a seguir, viajaréis a través del tiempo desde la edad de piedra, y pasando por los años 1530, 1885, 2020 y 2100, hasta llegar a nuestra época. Al final, deberéis librar la última batalla contra el de la máscara. Pero como no todo es maldad en la mente de los pro-

CUATRO GRANDES AMIGOS

Existen una serie de llaves, bastante espectaculares por cierto, que cualquiera de las tortugas puede realizar, como son; la catapulta, el latigazo, la llave con patada, patada de culebra, etc. Sin embargo, cada una, no sólo posee su propio tipo de arma sino también una destreza y potencia determinadas.



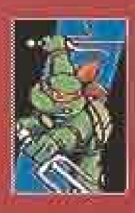
LEONARDO: Su arma es una espada Katana como la de los samurais. Es sin duda el más equilibrado, pues aunque sus valores de técnica, ataque y defensa no son muy altos domina cada uno de ellos lo suficiente. El ataque especial con giro es su llave preferida.



MICHELANGELLO: Maneja un arma tan peculiar como peligrosa, los palos Nunchaku. No es ningún prodigio de la velocidad, pero su ataque es el mejor. Mike realiza con gran precisión una llave super-destructiva y de gran autonomía, la Fongula Volante.

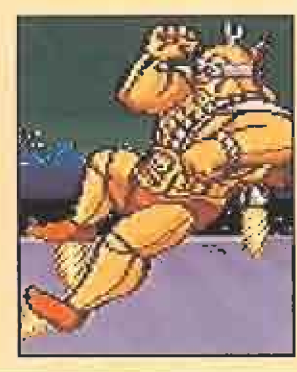


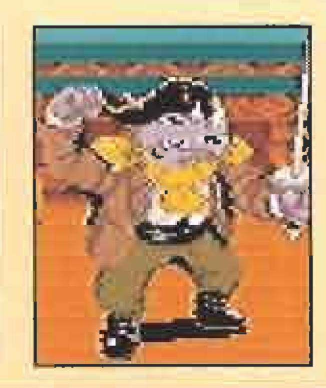
DONATELLO: Su ataque es bastante bueno, dado que el arma que utiliza es el palo Bo. No obstante, es algo lento, pero esto lo suple con una gran técnica que aplica a su golpe predilecto, la patada alta voladora.



RAFAEL: Fulgurante en su ataque, ya que usa un puñal Sai en cada mano. Es el más veloz, pero el que menos defensa tiene. Posee una gran técnica, destacando su patada estacionaria, un estupendo golpe rompe-crismas.









CUATRO TERRIBLES ENEMIGOS

Para desgracia de vuestros héroes hay muchos más enemigos peligrosos, pero estos son los más espectaculares.

BAXTIR STOCKMAN: Se trata de un moscón, por llamarlo de alguna manera, alado. Mientras está en vuelo es prácticamente intocable, pero como se encuentra un poco gordo, de vez en cuando se cansa y aterriza, momento que aprovecharéis para atacarlo y destruirlo.

KRANG: Aparecerá al estilo de Superman, y por su fuerza se le parece bastante. Tiene un potente cañón alojado en el pecho por lo que hay que procurar luchar con él a poca distancia, cuerpo a cuerpo. De todas formas, os va a hacer falta tanta habilidad como paciencia.

ROCK STEADY: A él y a su contramaestre Bebop os vais a tener que enfrentar al final de la fase del barco pirata. Si este último tiene un largo y molesto látigo, su jefe tiene una espada afiladísima. Sin tregua ni cuartel, esta es la consigna para barrer de la cubierta del galeón a estos dos sicarios de Shredder.

SUPER SHREDDER: De sobra conocido por todos, esta es su aparición más espectacular. Se protege a menudo con un escudo de fuerza absolutamente impenetrable y, además, lanza contra vuestra desesperada tortuga todo tipo de artefactos. Vais a perder muchas vidas, pero saltar y caer con la patada en el aire es una de las formas de acabar con él. Existen otras posibilidades, averiguarlas es misión para guerreros como vosotros.

gramadores, han creído conveniente facilitaros un poco la misión, que es bastante difícil, con una serie de "ayuditas".

A parte de que Michelangelo, Donatelo, Rafael y Leonardo tienen cada uno sus propias armas, estilos y propiedades de lucha, aunque hay una serie de llaves en común, en el suelo aparecerán items. Uno de ellos es la inevitable pizza que, como cabía suponer, repondrá parte de la energía de la tortuga que hayáis seleccionado al comienzo. El otro es una especie de bomba que convertirá a vuestro personaje en un remolino devastador.

Pero todo es sabiduría en la mente de los programadores. En esta ocasión, y por mucho que nos extendiéramos en los comentarios, sería bastante difícil explicaros lo bueno que es este cartucho. De todos modos lo vamos a intentar.

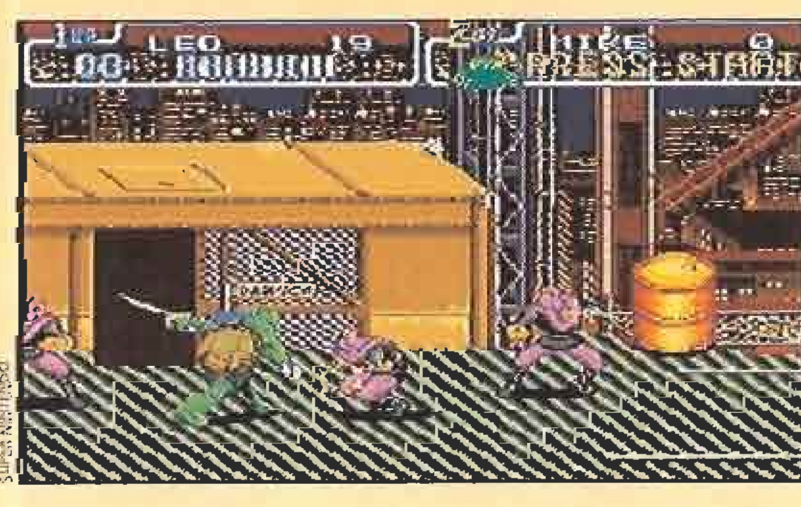
La única forma de hacer justicia al programa es diciéndoos que hay que verlo para creerlo. Encontraréis sorprendentes efectos, como el que hace que os agachéis para esquivar al guerrero que lanza la tortuga fuera de la pantalla, magníficos y variados movimientos..., y un sinfín de cosas maravillosas. Destaca la posibilidad de jugar dos personas contra las fuerzas del mal o enfrentarse entre ellas, cada una con una tortuga, al más puro estilo «Street Fighter». Magnífico ¿no? Por si fuera poco existe otra opción muy original, gracias a ella podréis elegir la forma de color entre animación o cómic.

Con juegos como éste, la fiebre por las Tortugas Ninja puede llegar a temperaturas explosivas.

A.T.I.



SUPER NINTENDO



SUPER NINTENDO



1, 2, 3, RESPONDA OTRA VEZ
TRIVIAL PURSUIT

- MASTER SYSTEM
- Juego de tablero

He aquí que un buen día, alguien tuvo la feliz idea de realizar una versión para máquina recreativa del juego de mesa más famoso y popular del mundo. Y fue un éxito. Más tarde, los señores de Domark se dijeron a sí mismos: "¿y por qué no realizamos una versión para ordenador?". Y ésta también fue un éxito, más o menos. Por fin, cuando ya todo el mundo poseía su versioncita informática del citado juego, en Domark han dicho que no. Que aún faltaban las consolas. Y justamente ese es el tema que ahora nos ocupa. ¿Será un éxito?, puede que sí, puede que no, lo más seguro es que..., pero, ¿quién puede saberlo?

Por si algún despistado no se ha leído el título del programa que tenemos entre manos, estamos hablando del «Trivial Pursuit», el gran juego de tablero. Un entretenimiento casero que fue ideado una tarde de lluvia en la que varios amigos no sabían como matar el tiempo, y que ha acabado convirtiéndose, casi, en una leyenda.

MASTER SYSTEM

MASTER SYSTEM

MASTER SYSTEM

MASTER SYSTEM

Anteriormente, hemos mencionado el hecho del éxito que ha cosechado «Trivial Pursuit» en las diferentes versiones que hemos tenido ocasión de contemplar. Y lo de saber si en la Master System ocurrirá del mismo modo que en anteriores ocasiones, no es una pregunta que se formule porque sí.

Para entender el por qué de este interrogante vamos a tratar de explicarnos. En primer lugar, hay que hacer mención de la fiel adaptación que de la versión de mesa se hace en este cartucho. El tablero se recrea en su totalidad con dos mil preguntas divididas en las siguientes categorías: Geografía; Historia; Espectáculos; Arte y Literatura; Deportes y Tiempo Libre; y Ciencia y Naturaleza.

Además, el transcurso de cada partida se hace bastante atractivo. Esto ocurre gracias a la incorporación de un gracioso personaje que actúa como maestro de ceremonias durante el juego, éste realiza las preguntas correspondientes bien por él mismo o bien de modo audiovisual. Hasta este momento todo perfecto, incluso jugar se hace más agradable, debido a que todo el programa está traducido al castellano. Pero, precisamente aquí reside uno de los defectos del programa.

Efectivamente, está traducido pero un tanto alegremente, ya que las eñes, brillan por su ausencia y los errores gramaticales están a la orden del día. Esto tampoco es que tenga excesiva importancia, incluso queda gracioso en algunas ocasiones comprobar el poco estilo lingüístico de que hace gala el cartucho. Lo que ya es un poco más mosqueante es que existiendo 2000 preguntas con sus correspondientes respuestas, unas y otras se repitan en demasía. O que cuando has elegido la categoría de deportes, el cartucho te sorprenda preguntándote cual es el otro nombre que recibe un filete empanado, por ejemplo.

Se podía haber depurado un poco más hasta quedar perfecto aunque, con defectos y todo, la verdad es que es bastante divertido.

F.D.L



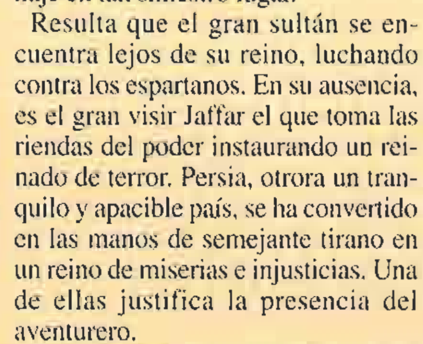
VIDEO CONSOLAS

LA PRINCESA PROMETIDA

PRINCE OF PERSIA

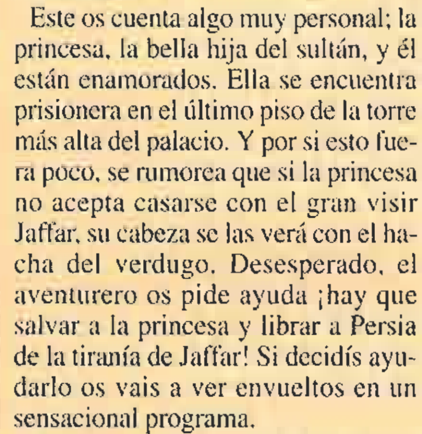
- MASTER SYSTEM
- Videoaventura

El «Prince of Persia» nos lleva de vuelta a las historias típicas de los cuentos de hadas. Espadas, castillos, mazmorras, terribles enemigos, pasadizos secretos y, por supuesto, un malvado y una bella princesa a la que rescatar. Si ya estáis cansados de luchar en el futuro, daros una vuelta por el palacio del gran sultán de Persia. Con un poco de suerte, y en una de sus oscuras mazmorras, encontraréis a un desdichado personaje: el aventurero. Entre sus lastimeras lamentaciones, comprenderéis que pinta tan ilustre personaje en tan siniestro lugar.



MASTER SYSTEM

Resulta que el gran sultán se encuentra lejos de su reino, luchando contra los espartanos. En su ausencia, es el gran visir Jaffar el que toma las riendas del poder instaurando un reinado de terror. Persia, otrora un tranquilo y apacible país, se ha convertido en las manos de semejante tirano en un reino de miserias e injusticias. Una de ellas justifica la presencia del aventurero.



MASTER SYSTEM

Este os cuenta algo muy personal; la princesa, la bella hija del sultán, y él están enamorados. Ella se encuentra prisionera en el último piso de la torre más alta del palacio. Y por si esto fuera poco, se rumorea que si la princesa no acepta casarse con el gran visir Jaffar, su cabeza se las verá con el hacha del verdugo. Desesperado, el aventurero os pide ayuda ¡hay que salvar a la princesa y librar a Persia de la tiranía de Jaffar! Si decidís ayudarlo os vais a ver envueltos en un sensacional programa.



MASTER SYSTEM

Seguro que muchos de vosotros ya habíais oído hablar de «Prince of Persia», pues fue creado por Broderbraund para todas las máquinas de dieciséis bits y para una de ocho, el Amstrad CPC. En cualquiera de estas versiones, el programa asombró a todo el mundo porque poseía una sensacional animación. Parecía que el personaje era realmente un hombre. Todos sus movimientos, subir, bajar, correr, etc. estaban realizados a partir de cientos de clips cinematográficos, con lo que se había logrado un realismo hasta entonces nunca visto.

Ahora ha sido Domark la compañía encargada de realizar la versión para la Master System. Y lo ha hecho pero que muy bien. Ha conseguido que presente la misma animación que caracterizaba al original de Jordan Mechner y además le ha añadido unos gráficos tan buenos como los de las versiones de dieciséis bits.

Lástima que el sonido no esté a la misma altura, pues aunque vuestra modesta consola no puede competir a ese nivel con un Amiga o un PC, se le habría podido sacar más provecho a los tres canales que da el chip de sonido de la Master System. También han logrado que esta versión tenga la altísima adicción que las anteriores. ¿Qué más se puede pedir?

A.T.I.

LA PUNTUACIÓN

"Una gran aventura con una animación asombrosa."

MITAD HOMBRE, MÁQUINA Y JUEGO

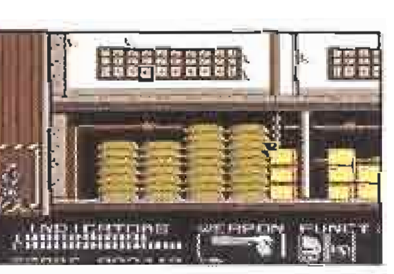
ROBOCOP

- N.E.S.
- Arcade

El crimen y la violencia se están apoderando de la ciudad de Detroit y acabará siendo suya en un futuro no muy lejano. La policía ya no puede contener la oleada criminal que los azota. En la era en que todo está controlado por los ordenadores, una multinacional está intentando crear una poderosa máquina para acabar con la delincuencia que trae de cabeza al cuerpo de policía.

El único problema es que para que dicho invento funcione es necesario instalarlo en el cuerpo de un hombre. Y, como bien podéis imaginaros, los voluntarios para semejante proyecto escasean bastante. Pero cuando todo parecía ya perdido muere Murphy,un policía destinado al peor barrio de la ciudad, en acto de servicio. Aprovechando esta muerte utilizan el cuerpo del agente para hacer realidad su proyecto.

Así nace Robocop, el guardián de la ley en el futuro.



N.E.S.

Sus órdenes son claras: acabar con la violencia, salvaguardando cuatro directrices: defender la ley, proteger al inocente, servir al público y una cuarta que se encuentra clasificada y no será desvelada hasta el final. Nuestra misión consistirá en guiar a nuestro héroe a través de seis escenarios diferentes, repletos hasta la médula de lo peorcito de la ciudad.



N.E.S.

Procurando respetar las líneas citadas anteriormente, disponemos de cuatro armas diferentes para llevar a cabo muestro cometido. Utilizaremos nuestros puños durante la mayor parte del tiempo, aunque tenemos una pistola diseñada especialmente para nuestro amigo con munición ilimitada. También manejaremos una metralleta ideal para combates a corta distancia, y una Cobra, cuyo poder destructivo sólo se puede comparar al de nuestros enemigos. Éstas últimas son inaccesibles al principio y su armamento es limitado.

En términos generales, el juego cumple perfectamente su misión.

O.S.G.



EL REGRESO DE LOS DEVORA-PIZZAS

TURTLES II: Back from the Sewers

- GAME BOY
- Arcade







GAME BOY

Después de su alocada primera aventura, las famosas tortugas ninja han regresado a las consolas de la mano de Konami.

Todo comienza cuando April O'Neill es secuestrada por los villanos de turno, encabezados de nuevo por Shredder y Krang. Mientras esto ocurría, nuestros simpáticos personajes se encontraban practicando sus habilidades con el maestro Astilla. Cuando llegó la hora de cenar y pusieron la televisión, se enteraron del secuestro. Como es lógico, se pusieron rápidamente en su busca, aunque en ello les fuera la concha. Nacieron para la defensa del bien, y cualquiera que rompa la ley será perseguido.

A través de seis niveles, conduciremos a una de las tortugas hasta el final de la fase, donde nos esperará un enemigo de mayor dificultad. Tendremos que propinarle un buen número de golpes para acabar con él. A pesar de que sólo podremos manejar una tortuga por nivel, tendremos la posibilidad de elegir héroe. Esta opción puede parecer poco importante, si no fuera porque cada una de las tortugas tiene sus propias características tanto en rapidez y agilidad como en capacidad de ataque.

Contamos con una barra de energía, que irá descendiendo según nos vayan golpeando los enemigos. Para reponerla, nada mejor que una buena pizza. Si nuestra vitalidad llegara a cero, la tortuga será hecha prisionera, aunque podremos liberarla al final.

El juego es todo lo completo que los fans de las tortugas desearíamos. Tanto gráficos como movimiento acompañan al desarrollo. El nivel de dificultad lo podemos variar, hasta convertirnos en unos verdaderos ninja. Es una maravilla escuchar la banda sonora del juego.

En fin, que es una delicia de sonido, y no es para menos, ya que el programa ocupa dos megas.

O.S.G.



C/D FCA!

VIC TOKAI INC.

CUENTA CON ELLOS

Los mejores amigos de tu GAMEBOY son también tus amigos.
Tenlos muy en cuenta.

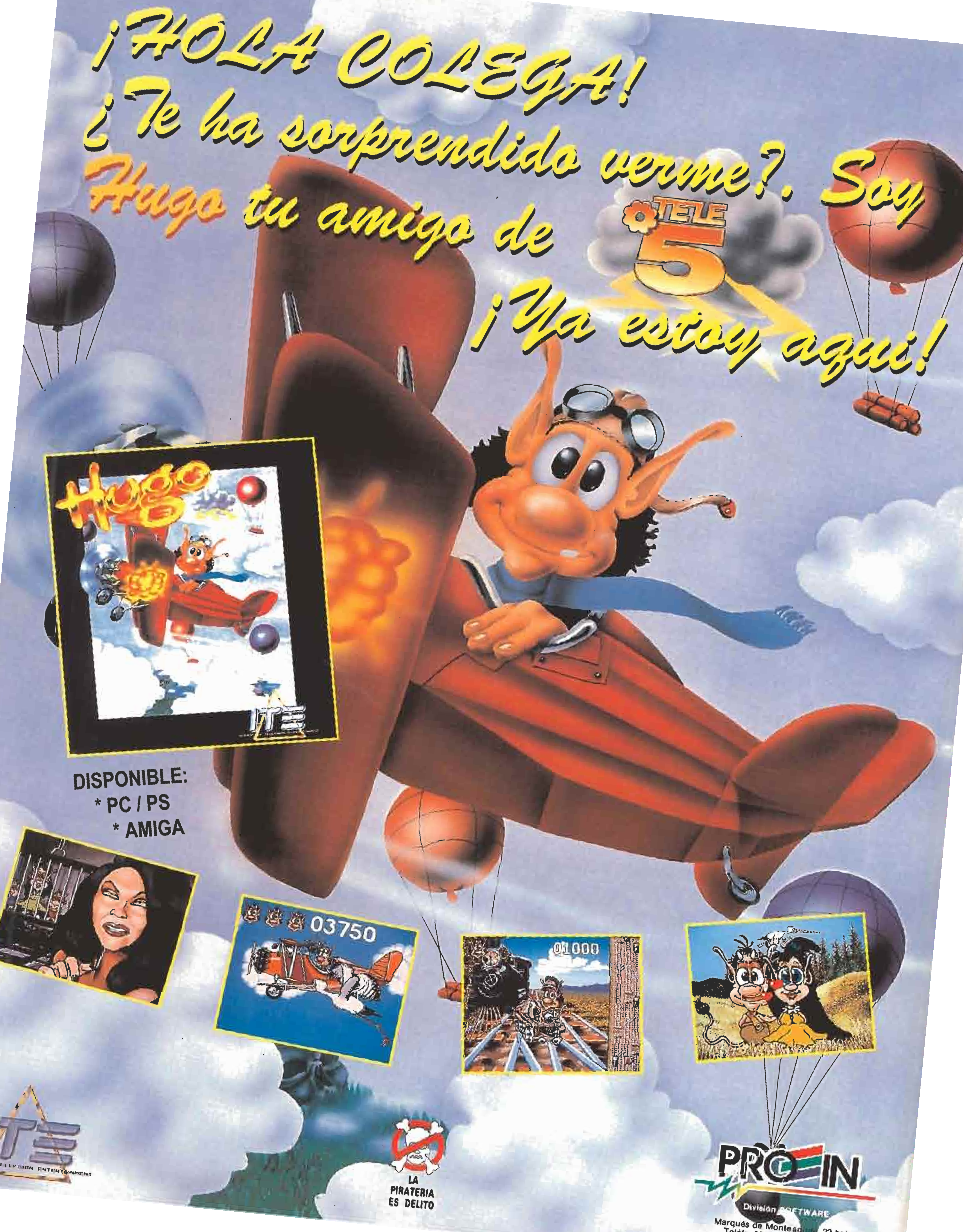
- Si por la noche te quedas a oscuras, para eso está LIGHT-BOY: luz y lupa todo en uno.
- Si quieres jugar sin parar, sin pilas o conectado a la red, aquí tienes la BATERIA RECARGABLE/ADAPTADOR A/C.
- Y si te faltan manos para llevar todos tus juegos favoritos, cuenta con la RIÑONERA HIP-POUCH.







ERBE SOFTWARE S.A.
DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO
C/ Serrano, 240 • 28016 Madrid
Tel. (91) 458 16 58 • Fax 563 46 41



¡HOLA COLEGA!
¿Te ha sorprendido verme?. Soy Hugo tu amigo de TELE 5
¡Ya estoy aquí!
Hugo
ITE
DISPONIBLE:
* PC / PS
* AMIGA
03750
01000
LA PIRATERIA ES DELITO
PROEIN
División SOFTWARE
Marqués de Monte



hace ya más de quince años que Philips desarrolló un sistema de Laser Disc para la grabación de videodiscos. Este sistema era capaz de almacenar más de 50.000 imágenes, o una hora de vídeo y audio de excepcional calidad en un solo disco. Pero fue sobre todo el compact utilizado como disco de audio, el que llegó a popularizar esta nueva tecnología hasta el punto de haber eliminado el vinilo de muchos importantes mercados internacionales. Como bazas para conseguir esta fuerte implantación, el CD-Audio ha contado con una alta calidad de reproducción y con un sistema estándar reconocido universalmente.

El CD-ROM fue concebido directamente desde el CD-Audio. Ya que el CD utiliza tecnogía digital, parece lo más natural del mundo que se incorpore al mundo de la informática. Sus cualidades son evidentes: sistema estándar aceptado, simple en su manejo, económico, y sobre todo, con una gigantesca capacidad de almacenamiento de datos. En tan solo un compact, pueden ser almacenados sin comprimir más de seiscientos Megabytes, lo que podría equivaler a 250.000 páginas de texto, miles de imágenes, o algunas cientos de horas de sonido. Por supuesto, también pueden combinarse las tres alternativas –sonido, imagen y texto–, lo que [illegible] el entorno Multimedia.

Con tales posibilidades, es fácil imaginar la revolución que el CD-ROM va a imponer en mundos tan cambiantes como los de la comunicación y la informática. Lógicamente, para que podamos apreciar los efectos de esta revolución, será necesario que se constituya en estándar la adaptación de un lector de [illegible] al equipo informático que ya ocupa muchos de nuestros [illegible].

En lo que al mercado español afecta, el software disponible en nuestro idioma es bastante limitado, aunque sabemos de [illegible] más de una compañía anda inmersa en la [illegible] programas en formato CD. En [illegible] estupendos programas educativos [illegible] ama interminable [illegible] propio idioma y un [illegible] superar la barrera [illegible] maravillas que ya [illegible] norteamericanos.

En nuestro [illegible] hasta vosotros [illegible] que [illegible] a intentar hacer un pequeño catálogo [illegible] "imprescindibles", que os servirá de [illegible] el mundo del CD-ROM. [illegible] realmente, el futuro [illegible].

CD-ROM 100 TÍTULOS IMPRESCINDIBLES

NATURALEZA

ANIMALS IN MOTION

PC, CDTV
«Animales en movimiento» es básicamente un estudio de animación para descubrir los secretos del dibujo que ha caracterizado las creaciones de Disney a través de los tiempos. Son imágenes tomadas, generalmente para películas rodadas en los primeros años del cine, por un fotógrafo profesional llamado Eadweard Muybridge. Walt Disney las utilizó para dar vida a sus personajes más populares.

AVES

SITELLE
PC
Prácticamente todos los pájaros europeos están representados en este disco. Sus costumbres, fotografías y cantos quedan reflejados para constituir una base que nos permita reconocerlos en la vida real. Es también posible obtener un mapa con las localizaciones de los lugares donde habitualmente anida cada una de las especies.

DICTIONARY OF THE LIVING WORLD

MEDIA DESIGN
MPC, MAC
Alrededor de 3000 textos, 1000 fotografías en color y en blanco y negro en alta resolución y más de cien sonidos digitalizados, conforman una auténtica enciclopedia informática sobre los seres vivos que habitan nuestro planeta. Un divertido recorrido que ampliará nuestros conocimientos.

ECODISC

BBC INTERACTIVE
PC, MAC
Con este interesante CD-ROM se puede vivir una experiencia inigualable: explorar una reserva natural situada en un futuro muy próximo. Andando o en helicóptero, podremos recorrer con facilidad un amplio terreno repleto de especies salvajes. También será posible consultar a diferentes expertos sobre algunos temas claves, dirigidos, en cualquier caso, a averiguar el mejor modo de proteger con eficacia la vida de nuestro planeta.

PIXEL GARDEN

QUANTA PRESS
PC, MAC
El mejor modo de adentrarse en los secretos del mundo vegetal es este CD ROM, que contiene información sobre 522 tipos diferentes de plantas. La completa base de datos incluye también imágenes en SVGA 640x480x256 de todos estos miembros del reino vegetal. Permite, al mismo tiempo, buscar y clasificar las plantas en diferentes categorías, por ejemplo, necesidad de luz, tipo de terreno, tolerancia a las inclemencias del tiempo, etc. Es, probablemente, la obra perfecta para los informáticos aficionados a la jardinería.

NATURALEZA

THE VIEW FROM EARTH



WARNER NEW MEDIA
MAC

Muchos de vosotros recordaréis el eclipse que tuvo lugar en el mes julio del pasado año. Fue un eclipse total, ¿que qué es eso de un eclipse total? Pues para que ocurra, el Sol, la Tierra y la Luna tienen que adoptar una posición determinada, dependiendo de si el eclipse es de Sol.., en fin, no nos vamos a enrollar. Si os queréis informar como es debido, poned en marcha «The View For Earth» que os aclarará vuestras dudas con respecto a esto, mejor que nosotros.

Este producto multimedia posee los elementos necesarios para convertios en verdaderos astrónomos. Encontraréis una base de datos, textos informativos sobre tres interesantes libros, alucinantes gráficos, glosario, índice, ilustraciones... Si no os apetece leer, cerrad los ojos y limitaos a escuchad, podréis hacerlo, pues incluye información hablada.

También introduce un simulador con un gráfico que representa el mapa mundial. Este simulador os permitirá conocer cuándo y dónde tuvieron lugar antiguos eclipses o cuándo y dónde sucederán en el futuro. Así que ya sabéis, este CD-ROM os concederá la gracia de atravesar las fronteras terrestres. Con el mismo os convertiréis en expertos del Cosmos, y podréis controlar, aunque de forma relativa, el movimiento de los satélites más cercanos a nuestro planeta.

ENTRETENIMIENTO

SHERLOCK HOMES, CONSULTING DETECTIVE

ICOM
PC

Hasta ahora, era asombroso ver la calidad de algunas imágenes digitalizadas en nuestra pantalla. Más asombroso aún, si las figuras tenían algún movimiento. Y parecían ya algo increíble cuando además de moverse, hablaban. Sherlock Holmes es todo eso y mucho más. Un detective de la categoría de este gran investigador británico, no se merecía menos. En un solo Compact Disc se han condensado tres interesantes casos del famoso detective, que son en realidad tres auténticas películas de misterio. En cada una de ellas, nos moveremos por diferentes lugares y entrevistaremos a todos los personajes relacionados con el caso. Tal y como lo haría el mismo Holmes. Cada entrevista es un pequeño cortometraje en el que una película real ha sido digitalizada y las voces de los personajes reproducidas con total perfección. Además, estos protagonistas de las aventuras e investigaciones de Sherlock Holmes, se adaptan perfectamente a la imagen que de ellos tenemos. Así este CD-ROM es un compendio de las más auténticas situaciones vividas por el inquilino de Baker Street. El programa es una demostración palpable de las posibilidades de esta nueva tecnología.



LITERATURA

THE BIBLE



WARNER NEW MEDIA
PC, MAC

La Biblia se presenta como una vivencia que entusiasmará tanto a los creyentes como a los que no lo son. Alrededor de treinta y nueve acontecimientos bíblicos figuran en el programa «The Bible» presentados en imágenes y comentadas por una voz en off.

Relatarán historias que abarcan el Génesis, los patriarcas, el Pueblo Elegido, el Éxodo, la Tierra Prometida, etc. Presenta también los árboles genealógicos de los personajes más representativos, así como mapas de las tierras sagradas.

En esta aplicación multimedia podréis seleccionar la audiodramatización que queréis escuchar. Si pincháis con el ratón en una opción determinada os meteréis de lleno en la época elegida. Así podréis oir incluso, la voz de Dios hablando con Moisés.

Una característica destacable y muy de agradecer es el hecho de que tendréis la oportunidad de deleitaros con la pronunciación en verdadero hebreo de diferentes protagonistas. Esto es todo lo que os podemos adelantar sobre «The Bible», una "divinidad" de programa.

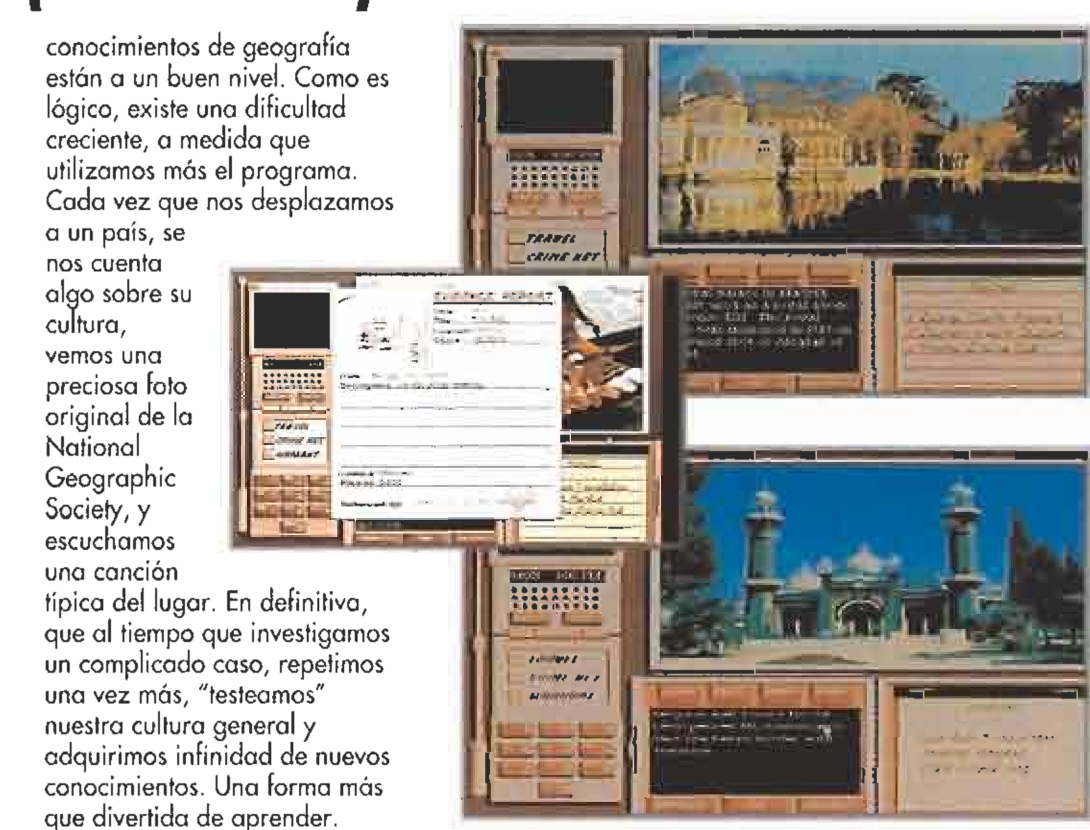
ENTRETENIMIENTO

WHERE IN THE WORLD IS CARMEN SANDIEGO (DE LUXE)

BRODERBUND
PC

Este es un programa especial, al que quizás sería mejor encuadrar dentro de los educativos. Aunque se trate de un juego, está concebido como un importante instrumento para colaborar a que nuestros conocimientos geográficos, culturales en general, aumenten día a día.

Una banda de espías y criminales anda haciendo de las suyas por el mundo, y nosotros somos miembros de un departamento de agentes secretos encargados de poner fin a sus andanzas. A través de pistas y más pistas, se nos irá indicando el camino seguido por los enemigos. Sólo podremos interpretar las pistas adecuadamente, si nuestros conocimientos de geografía están a un buen nivel. Como es lógico, existe una dificultad creciente, a medida que utilizamos más el programa. Cada vez que nos desplazamos a un país, se nos cuenta algo sobre su cultura, vemos una preciosa foto original de la National Geographic Society, y escuchamos una canción típica del lugar. En definitiva, que al tiempo que investigamos un complicado caso, repetimos una vez más, "testeamos" nuestra cultura general y adquirimos infinidad de nuevos conocimientos. Una forma más que divertida de aprender.



NATURALEZA

PLANT DOCTOR

QUANTA PRESS
PC, MAC
La universidad de Wisconsin, en Estados Unidos, ha recopilado toda la información que posee sobre el tratamiento de cualquier tipo de planta o árbol que sufra alguna enfermedad. Explicaciones claras y concisas sobre las medidas a tomar os permitirán tener un jardín libre de plagas.

ENCICLOPEDIAS Y DICCIONARIOS

HARRAPS MULTILINGUAL DICTIONARY

HARRAPS
PC
Este CD-ROM presenta nada menos que 18 diccionarios en 10 lenguajes diferentes. Japonés, Sueco, Alemán, Inglés, Noruego, Chino, Finlandés, Francés, Danés, Holandés son los idiomas que contempla. Por desgracia, falta el castellano pero confiamos en que sea incluido en una próxima edición.

MULTIMEDIA ENCYCLOPEDIA OF MAMMALIAN BIOLOGY

PC
Todos los textos, imágenes, detallados mapas, completos diagramas, además de un sinfín de perfectos sonidos, que conforman este interesante disco, están sacados de la transcripción literal de la prestigiosa enciclopedia Grzimek de los mamíferos. Un CD ROM de obligada consulta para todos los naturalistas.

OXFORD ENGLISH DICTIONARY

OXFORD UNIVERSITY PRESS
PC
Un diccionario que en su versión impresa tiene veinte volúmenes y que en versión informática sólo ha precisado un CD. Cientos de miles de acepciones para descubrir todos los secretos de la lengua de Shakespeare de modo selectivo y con un acceso rápido.

ENTRETENIMIENTO

THE HOUND OF THE BASKERVILLES

PC,CDTV
Sherlock Holmes parece ser el personaje favorito de las nuevas tecnologías. En esta ocasión más que de un juego similar al de otros programas editados en este formato, se trata de desenmascarar de entre una enorme abundancia de datos aquellos que nos llevarán a resolver el misterio planteado en un nuevo caso para el famoso detective y su infatigable compañero, el Doctor Watson.

ENTRETENIMIENTO

CHESS DATA ROM

VAN DIJK
PC

Si eres aficionado al ajedrez este CD ROM será una ayuda imprescindible en algunos momentos. Contiene alrededor de 50.000 partidas clásicas de los grandes maestros de la historia ordenadas según su nivel de dificultad, permitiendo de este modo estudiarlas progresivamente según vayamos dominando los secretos que esconde este deporte. Estas partidas, jugadas por 5.000 expertos desde el año 1966 aproximadamente, incorporan comentarios de expertos y pueden usarse para perfeccionar el estilo de juego.

CHESSMASTER 3000

THE SOFTWARE TOOLWORKS
MPC

Uno de los mejores juegos de ajedrez de todos los tiempos aparece en esta versión renovada que aprovecha considerablemente las ventajas del CD ROM. Tiene una amplia base de datos con partidas clásicas para consultarlas y estudiarlas cuando lo deseemos con objeto de planificar nuestro movimiento e incluso permite que apuntemos nuestras jugadas hablando por el micrófono de la tarjeta de audio.

SPORT´S BEST

LORICIEL
PC

Por su gran capacidad de almacenamiento de datos, una de las nuevas posibilidades que brinda el CD-Rom es la de efectuar recopilaciones de grandes éxitos. Esto es lo que ha hecho en esta entrega la compañía frnancesa Loriciel. Se incorporan tres estupendos programas deportivos como son «Paragliding», donde aprenderemos a volar con parapente, «Tennis2 Cup», una simulación de un campeonato de tenis, y «Panza Kick Boxing», la exitosa adaptación de una competición de boxeo tailandés. Los tres programas mantienen el buen nivel de calidad que caracterizaba a las versiones originales, pero se ha mejorado enormemente el capítulo del sonido y la presentación de cada uno de ellos. Por si fuera poco, Loriciel ha incluido también en este CD-ROM una impresionante demo de sus últimas creaciones.

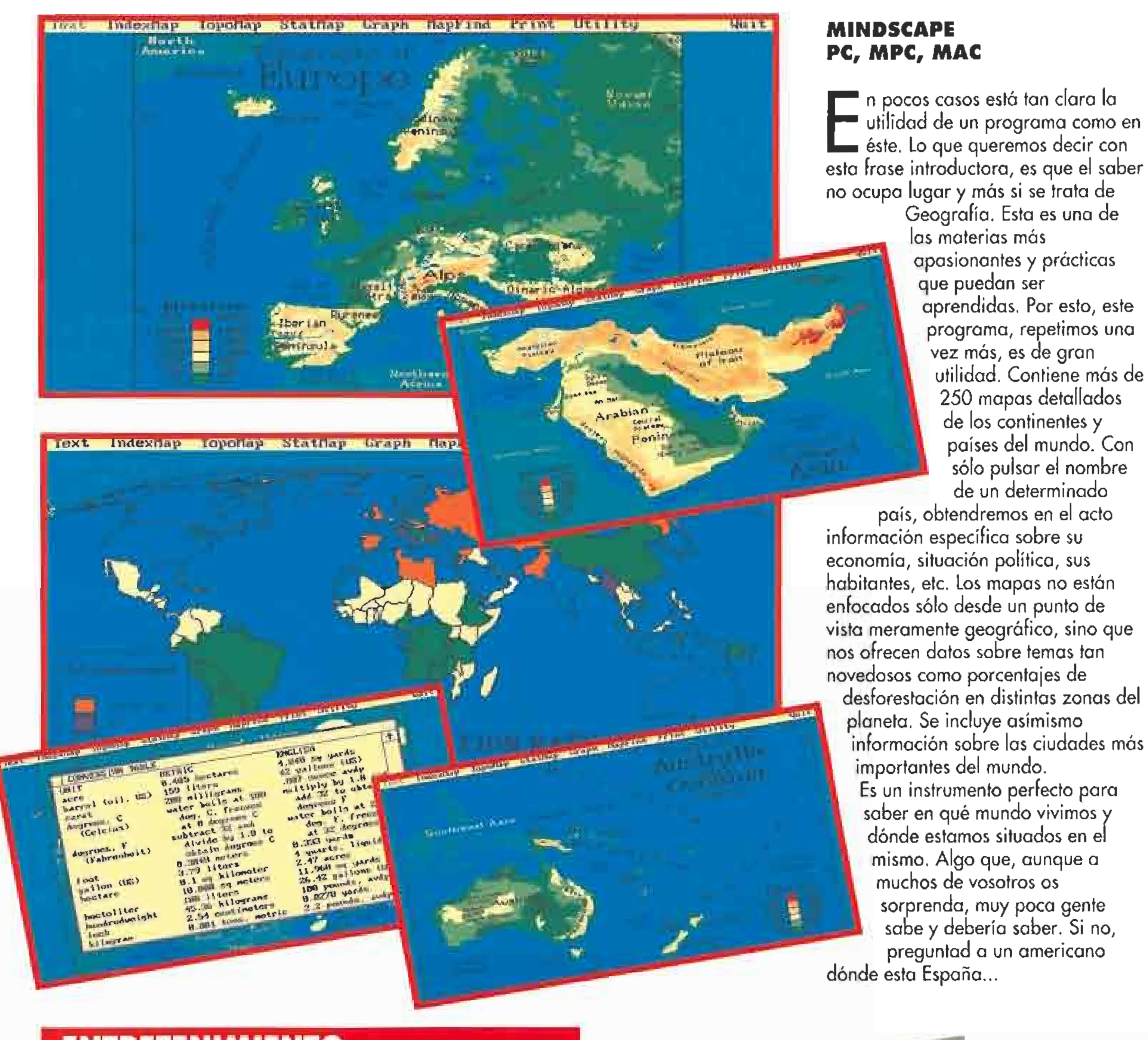
GAMES COMPENDIUM I

MICROPROSE
PC

«Midwinter», «Gunship», «Rick Dangerous», «Microprose Soccer», «3D Pool» y «Savage», son títulos que, por méritos propios han merecido ocupar un lugar en la historia del software de entretenimiento dentro de algunos géneros clásicos como los simuladores, las videoaventuras o las trepidantes arcades. Ahora han sido recopilados por Microprose en este interesante CD-ROM, que aprovecha una de las principales ventajas de este soporte de futuro, la máxima capacidad de almacenamiento.

GEOGRAFÍA E HISTORIA

WORLD ATLAS



MINDSCAPE
PC, MPC, MAC

En pocos casos está tan clara la utilidad de un programa como en éste. Lo que queremos decir con esta frase introductora, es que el saber no ocupa lugar y más si se trata de Geografía. Esta es una de las materias más apasionantes y prácticas que puedan ser aprendidas. Por esto, este programa, repetimos una vez más, es de gran utilidad. Contiene más de 250 mapas detallados de los continentes y países del mundo. Con sólo pulsar el nombre de un determinado país, obtendremos en el acto información específica sobre su economía, situación política, sus habitantes, etc. Los mapas no están enfocados sólo desde un punto de vista meramente geográfico, sino que nos ofrecen datos sobre temas tan novedosos como porcentajes de desforestación en distintas zonas del planeta. Se incluye asimismo información sobre las ciudades más importantes del mundo.

Es un instrumento perfecto para saber en qué mundo vivimos y dónde estamos situados en el mismo. Algo que, aunque a muchos de vosotros os sorprenda, muy poca gente sabe y debería saber. Si no, preguntad a un americano dónde esta España...

ENTRETENIMIENTO

PACIFIC ISLANDS

EMPIRE
PC

Cuando tenemos la oportunidad de ver alguno de los pocos CD-ROM que llegan a nuestro país, siempre esperamos encontrarnos con alguna maravilla. Pero la mayoría de las veces, la frustración se apodera de nosotros. Y la razón es de lo más sencilla. Suelen ser bastante similares a lo que los disquetes nos ofrecen.

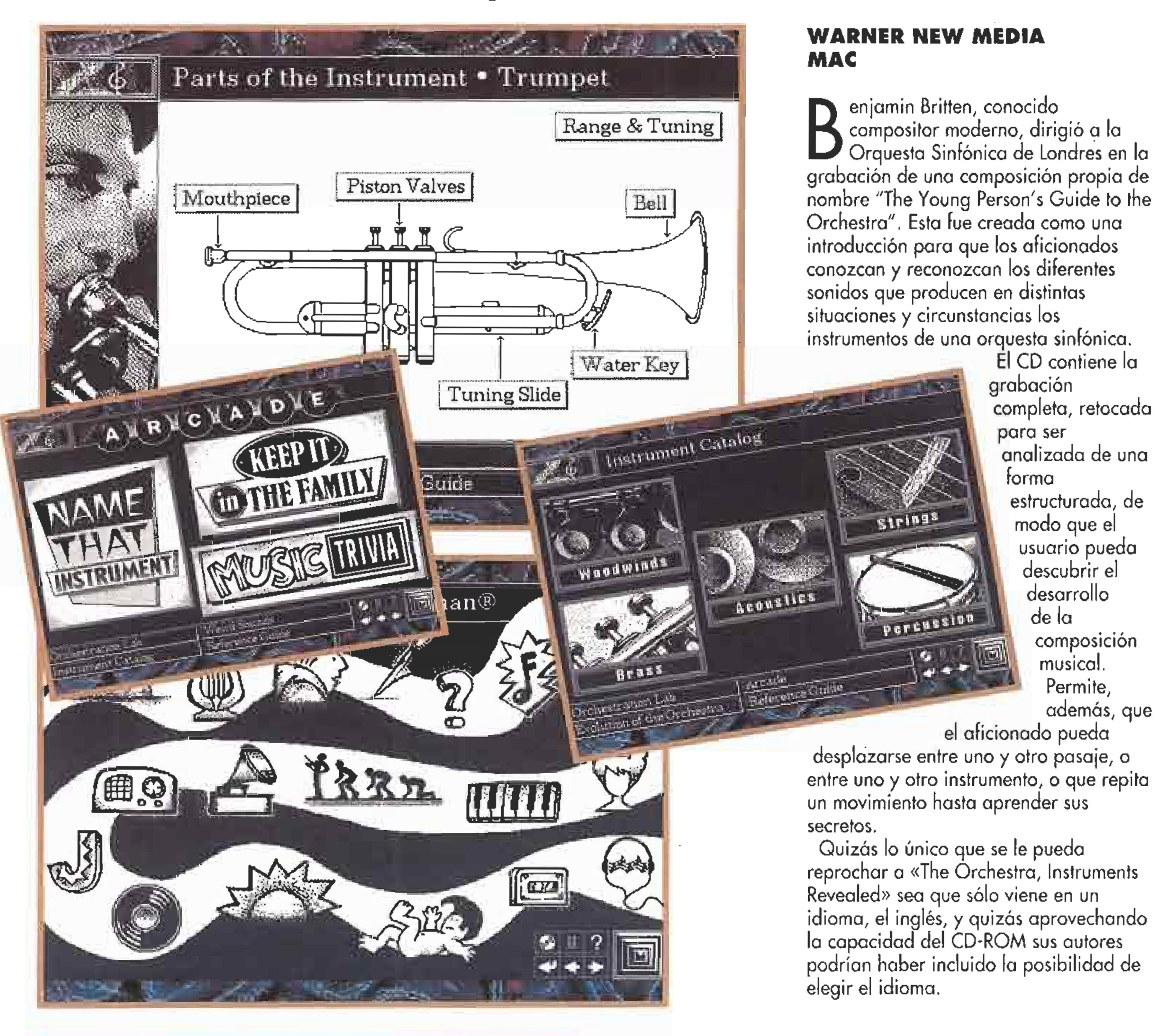
Este es el caso del título que ahora nos ocupa. «Pacific Islands» es un buen juego de estrategia que ha sido trasladado con éxito al potente soporte. Con el tema de una posible guerra entre norteamericanos y rusos como fondo, tendremos que adoptar el papel de los primeros e intentar llevarlos a la victoria total. Ello lo conseguiremos una vez que hayamos devuelto la paz a cinco islas. Para ello dispondremos de cuatro unidades de tanques, con cuatro tanques cada unidad. Habrá que disparar contra todos y contra todo lo que se mueva, excepto nuestras tropas. Distintos tipos de vista nos permitirán llegar a lo más alto, sin con ello, complicar demasiado el desarrollo del juego.

Tanto gráficos como movimientos no poseen grandes diferencias con su predecesor en el tiempo, y el sonido –sin duda una de las características más importantes de este formato–, no está a la altura del soporte que utiliza. Su única ventaja es que no tenemos que tenerlo metido en el disco duro, ocupando un espacio que puede llegar a ser precioso si llega el caso, además del interés que despierta el programa por sí solo.



MÚSICA

THE ORCHESTRA, THE INSTRUMENTS REVEALED



WARNER NEW MEDIA
MAC

Benjamin Britten, conocido compositor moderno, dirigió a la Orquesta Sinfónica de Londres en la grabación de una composición propia de nombre "The Young Person's Guide to the Orchestra". Esta fue creada como una introducción para que los aficionados conozcan y reconozcan los diferentes sonidos que producen en distintas situaciones y circunstancias los instrumentos de una orquesta sinfónica.

El CD contiene la grabación completa, retocada para ser analizada de una forma estructurada, de modo que el usuario pueda descubrir el desarrollo de la composición musical. Permite, además, que el aficionado pueda desplazarse entre uno y otro pasaje, o entre uno y otro instrumento, o que repita un movimiento hasta aprender sus secretos.

Quizás lo único que se le pueda reprochar a «The Orchestra, Instruments Revealed» sea que sólo viene en un idioma, el inglés, y quizás aprovechando la capacidad del CD-ROM sus autores podrían haber incluido la posibilidad de elegir el idioma.

ENTRETENIMIENTO

MIXED UP MOTHER GOOSE

SIERRA
PC

Roberta Williams fue la artífice de un hermoso cuento de nombre "Mamá Ganso". El protagonista de la historia viajaba hasta el país de Mamá Ganso y allí, ésta le pedía su ayuda para recuperar unos objetos que había perdido.

«Mixed Up Mother Goose» es una aventura gráfica, hablada en perfecto castellano, en la que los más pequeños podrán recorrer un vasto mapeado repleto de localizaciones. Los protagonistas del juego, literalmente calcado de la historia de Mrs. Williams, hablan y actúan para ayudar al niño en su búsqueda.

La idea de Sierra no ha sido en ningún momento crear un juego educativo sino simplemente un juego, a secas, en el que los más pequeños de la casa puedan desenvolverse a sus anchas.



ENTRETENIMIENTO

INFOCOM

VIRGIN GAMES
PC
Aventuras clásicas, que nunca han llegado a nuestro país y que probablemente nunca llegarán, como «Hitchhikers guide to galaxy», «Wishbringer», «Leather Gadesses of Phobos» y «Planetfall» conforman esta recopilación. Una colección clásica, reservada, eso sí, para aventureros multilingües.

THE MAGNETIC SCROLLS

MAGNETIC SCROLLS
PC
Los aficionados a las aventuras conversacionales que se hayan perdido los juegos de esta compañía tienen con este CD-ROM una nueva oportunidad de tomar contacto con ellos. El disco incluye tres auténticos clásicos: «Fish», «Corruption» y «The Guild of thieves». Sin desperdicio.

SPIRIT OF EXCALIBUR

VIRGIN GAMES
PC
Un juego de rol, que se ha convertido en un clásico del género, y que nunca ha llegado a ser publicado en nuestro país reaparece ahora en este nuevo formato. Brujos, guerreros, trolls... todos los elementos imprescindibles para adentrarse en un buen programa de rol, llegan dispuestos a hacer la vida imposible a nuestors intrepidos aventureros protagonistas de la historia. Además, el mapeado del juego es enorme, lo que garantiza el entretenimiento durante mucho más tiempo.

SUPREMACY

VIRGIN GAMES
PC
El espacio sideral está dominado por cuatro razas diferentes, y entre ellas ha estallado la guerra, lo que ha roto la estabilidad del universo. Tu misión es conquistar el mayor número de planetas para formar un Imperio. Estrategia a tope, que exigirá escoger en cada situación aquel movimiento que nos conducirá a ganar la batalla definitiva, y RPG a medias para dar paso a un programa bastante entretenido.

TARAN TRILOGY:QUEST 1

CMC RESEARCH
MAC
R.A. Montgomery es un conocido programador, especializado en aventuras para Macintosh. Acaba de realizar la adaptación de un exitoso título publicado hace tiempo llamado «The Wall of Stars», aprovechando, en esta nueva versión, las potentes capacidades del CD-ROM. Al estar destinada a este formato ya os podéis imaginar el cambio que ha experimentado la aventura original que nos plantea como objetivo salvar el planeta Celadon.

ENTRETENIMIENTO

ULTIMA I-VI

ORIGIN
PC

Lord British se ha pasado al CD ROM y sus aventuras, inéditas hasta ahora en España, han sido transcritas íntegramente al formato del futuro. En esta recopilación se recoge toda la saga para disfrute de sus incondicionales ¿Qué os podemos decir que nos os imaginéis? Simplemente imprescindible para los aficionados a los juegos de rol.

WONDERLAND

VIRGIN GAMES
PC

«Wonderland» es una de las últimas, en todos los sentidos, superproduciones en el campo de las aventuras conversacionales. Un género que tuvo muchisimos adeptos y que últimamente, pese a quien pese, y muy probablemente debido al buen momento que viven las aventuras gráficas, anda de capa caída. De cualquier modo «Wonderland» es un buen programa que seguro que hará las delicias de los seguidores del género.

ZORK TRILOGY

VIRGIN GAMES
PC

Infocom creo hace bastantes años la serie de Zork y los ingleses se volvieron locos por ella. Ahora las tres partes han sido reeditadas en formato CD para que los incondicionales de la serie tengan a un acceso más rápido.

GEOGRAFÍA E HISTORIA

COUNTRIES OF THE WORLD

BUREAU DEVELOPMENT
PC, MAC

Este CD-ROM contiene información sobre un centenar de países del mundo. Con mapas para su localización exacta, grabaciones de los himnos nacionales y datos facilitados por las respectivas embajadas, para ampliar nuestros conocimientos de geografía de forma amena y divertida.

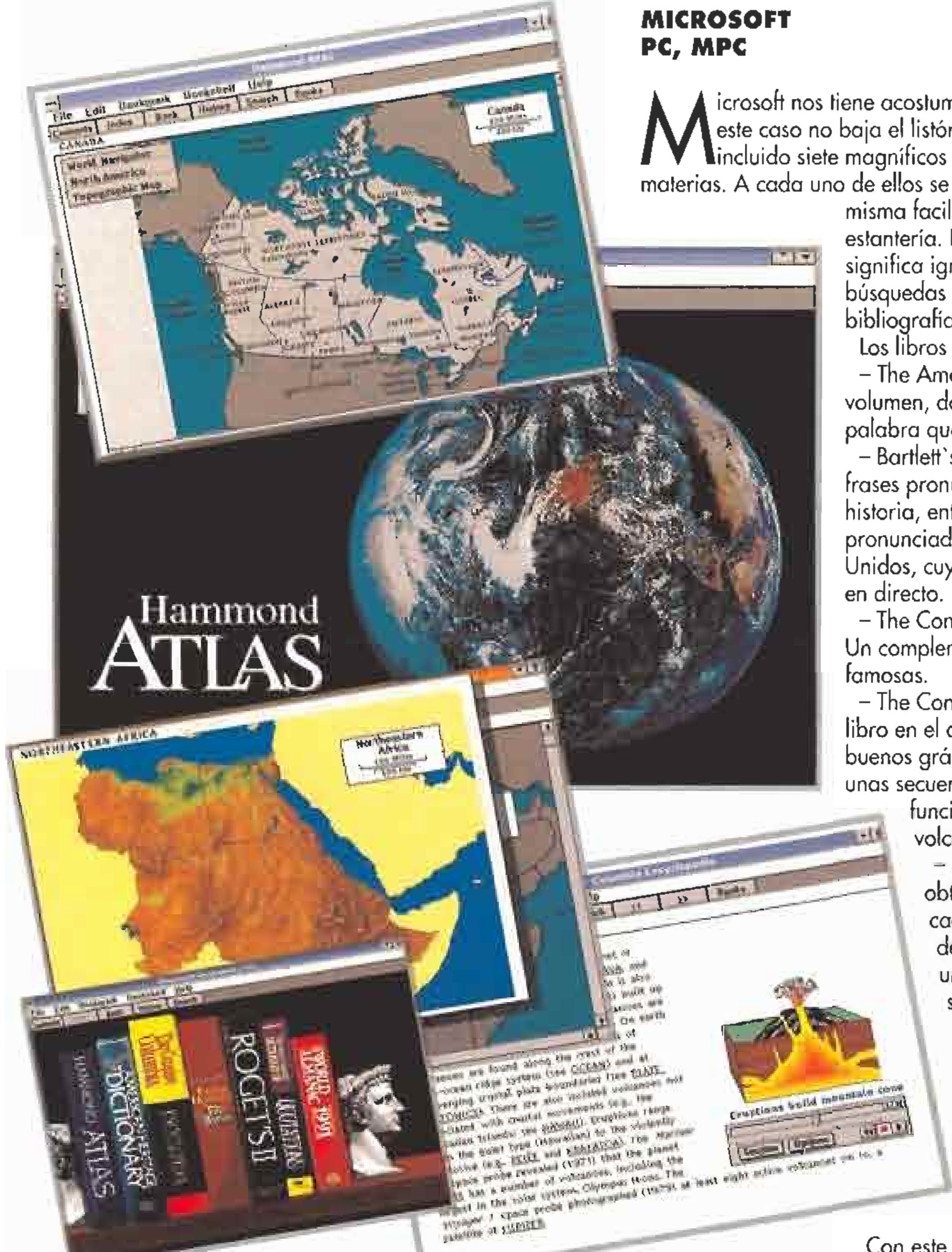
GREAT CITIES OF THE WORLD VOL. 1

INTEROPTICA
PC, MPC

Desayunar en Bombay, comer en New York y cenar en Tokyo es una de las sugerencias contenidas en este interesante y divulgativo CD-ROM, especialmente dirigido a aquellas personas aficionadas a viajar. Su contenido es un divertido y utilísimo recorrido por las ciudades más importantes de todo el mundo. Se recogen, por ejemplo, los planos de metro y transportes públicos para adentrarnos en terrenos desconocidos, los lugares a visitar de mayor interés, las grabaciones de la música popular más típica y todo lo que un viajero necesita saber sobre diez grandes metrópolis

ENCICLOPEDIAS Y DICCIONARIOS

MICROSOFT BOOKSHELF



MICROSOFT
PC, MPC

Microsoft nos tiene acostumbrados a programas de alta calidad, y en este caso no baja el listón ni un ápice. En un solo disco se han incluido siete magníficos libros que abarcan un amplio espectro de materias. A cada uno de ellos se accede de forma instantánea, con la misma facilidad que cogeríamos un libro de una estantería. El hecho de tomar uno de los libros no significa ignorar los otros, pues es posible efectuar búsquedas de una palabra determinada en toda la bibliografía existente.

Los libros mencionados son los siguientes:

– The American Heritage Dictionary: completo volumen, donde encontraremos casi cualquier palabra que podamos buscar.

– Bartlett's Familiar Quotations: Compendio de frases pronunciadas por personajes famosos de la historia, entre las que destacan una treintena de ellas pronunciadas por eminentes políticos de los Estados Unidos, cuyas voces reales digitalizadas podremos oir en directo.

– The Concise Columbia Dictionary of Quotations: Un complemento al libro anterior, con más frases famosas.

– The Concise Columbia Enciclopedia: Estupendo libro en el que tendremos acceso a infinidad de buenos gráficos complementarios al texto, así como a unas secuencias animadas de alto interés, como el funcionamiento del sistema circulatorio, de los volcanes, de la reproducción, etc.

– Hammond Atlas: Atlas universal en el que obtendremos mapas físicos y políticos de cada país, además de la simpática opción de conseguir con sólo señalar la capital, una representación de la bandera y el sonido del himno nacional.

– Roget's II Electronic Thesaurus: Interesante conpendio de sinónimos, muy útil para quien estudia el idioma inglés.

– The World Almanac and Book of Facts: Resumen de los acontecimientos más destacables del año 1.991 a nivel mundial, con especial profundidad en los acaecidos en USA.

Con este contenido, resulta fácil calificar a este CD como de excepcional. Lástima que sea imprescindible el inglés.

ENTRETENIMIENTO

BATTLE CHESS

INTERPLAY
PC

Presentación en formato compact de un viejo programa que no por su edad deja de ser simpático. Las piezas del ajedrez han tomado vida, y libran su batalla particular de la forma más divertida que podáis imaginar. No se han introducido novedades siginificativas, además de las del soporte, sobre la versión anterior al pasar a CD-ROM.

En el mismo disco viene una estupenda demo de un programa llamado Lexy-Cross, un interesante concurso de crucigramas, ambientado en un futuro lejano, donde competiremos con robots o habitantes de otros planetas.



ENTRETENIMIENTO

KING'S QUEST V



SIERRA
PC

Todos los aficionados a las aventuras gráficas conocen sobradamente al Rey Graham y sus peripecias, a través de las sucesivas entregas de la saga que la prestigiosa compañía Sierra, siempre a la cabeza del software de entretenimiento, ha ido publicando desde hace ya bastante tiempo. En esta aventura de la serie asumimos de nuevo el papel del archiconocido Rey Graham, que contando con la valiosa colaboración de su fiel amigo Cedric, intentará rescatar a su familia que ha sido raptada por un malvado brujo. En un mundo mágico con brujas, duendes, gnomos y dragones, tendremos que hacer lo imposible para rescatar a los nuestros en el contexto de una entretenida aventura gráfica, dotada, como es casi norma últimamente, de un interface por iconos que facilita el control de cada situación. Aunque ya existió una versión previa a la de CD-ROM, en la que nos ocupa se han aprovechado las posibilidades de esta nueva tecnología para incorporar al programa una estupenda banda sonora, y para dotar a los personajes de voces reales que los llenan de vida ante nuestros ojos. La ambientación, que ya en la primera versión gracias a los soberbios gráficos en VGA 256 colores estaba muy conseguida, ha mejorado considerablemente con las innovaciones mencionadas en el campo del sonido.

NATURALEZA

MAMMALS

NATIONAL GEOGRAPHIC/IBM
PC

Estupendo compact con el que podemos sumergirnos en el mundo de los mamíferos.

Unos 400 de ellos son analizados en profundidad, con una completa información sobre los lugares del mundo donde habitan, sus costumbres, la familia a la que pertenecen, sus medidas, etc. Complementando lo anterior, podemos contemplar numerosas fotos de casi todos los animales, e incluso, en alguno de ellos podremos escuchar el sonido que emite, y visionar pequeñas películas en movimiento de su vida diaria. Resulta sorprendente oir el rugido del tigre o verle caminar por la jungla, sentados cómodamente ante nuestro monitor.

Incorpora además un pequeño juego educativo, muy útil para que los más pequeños de la casa se familiaricen divirtiéndose con el estudio de los animales.



GEOGRAFÍA E HISTORIA

USA WARS: DESERT STORM

QUANTA PRESS
PC, MPC

Para los estudiosos de los grandes conflictos armados de nuestro tiempo. Esta es una serie en la que se incluye material de archivo del Pentágono sobre las guerras en las que los americanos se han visto involucrados. Este primer volumen está dedicado a la reciente Guerra del Golfo.

USA WARS: KOREA

QUANTA PRESS
PC, MAC

Este CD contiene datos de interés sobre la primera guerra imperialista del país más poderoso de la segunda mitad del siglo XX. Documentos secretos, planos militares estratégicos, fotografías de material bélico...

USA WARS: VIETNAM

QUANTA PRESS
PC, MAC

Los detalles que llevaron a la retirada del ejército americano de la guerra que tantos problemas ocasionó al departamento de estado. Incluye material visual y sonoro sobre el conflicto para ampliar datos sobre el mismo.

USA WARS: WORLD WAR II

QUANTA PRESS
PC, MAC

Más antigua pero bastante más sangrienta. Entre los años 1939 a 1945 casi todos los países del mundo pelearon contra un hombre y sus ejércitos. Un CD que más que material militar contiene material histórico de consulta imprescindible para los interesados en este campo.

VARIOS

THE AIRCRAFT ENCYCLOPEDIA

QUANTA PRESS
PC

Los aficionados a los aviones tenéis en este un CD ROM con información, textos, datos técnicos, fotografías de los aparatos, esquemas, etc. La historia de la aviación y los más modernos cazas de combate. Toda una completa enciclopedia en un único disco compacto.

THE CD-ROM DIRECTORY

TFPL
PC

Este directorio contiene interesante y valiosa información sobre discos de CD-ROM, así como datos de gran utilidad sobre acontecimientos, conferencias y exposiciones ocurridos en los últimos tiempos.

VARIOS

COMPUTER SELECT

PC
Información sacada de las revistas profesionales del sector sobre cerca de 72.000 productos informáticos tanto de hardware como de software.

DEMOS SELECT

PC
Probar antes de comprar es lo ideal para descubrir qué aplicación es la que nos interesa. Esa es la filosofía de este CD que incluye 1.000 demos de programas comerciales para MS DOS y Windows.

FUNNY

WARNER NEW MEDIA
MAC
Chistes en Macintosh grabados en Quicktime. Funcionan con una simple pulsación del ratón y se pueden usar para incorporarlas a tu protector de pantalla favorito. Un CD muy curioso que no se parece a ningún otro.

GUINNESS DISC OF RECORDS 1991

UNIDISC
PC, MPC, MAC
¿Cuánto mide el hombre más alto del mundo?, ¿y el más bajo?, ¿quién come hamburguesas más rápido? todas las respuestas en un simple CD ROM. Amenizado con las imágenes y animaciones más curiosas del año 91. No es la última edición pero no por eso deja de ser interesante.

SPACE SCIENCE SET

PC, MAC
Una obra formidable. Viene en catorce CD ROMS e incluye las imágenes más espectaculares del programa espacial americano desde sus comienzos hasta ahora. Para que os hagáis una idea, uno sólo de los discos contiene 800 fotografías en alta resolución.

SPACE SERIES: APOLLO

QUANTA PRESS
PC, MAC
Todo, y has leído bien, absolutamente todo sobre las misiones Apolo de la NASA. Diagramas de las naves, fotografías de los lanzamientos, comentarios de prensa, la voz de los astronautas, cronologías, animaciones...todo.

NAUTILUS

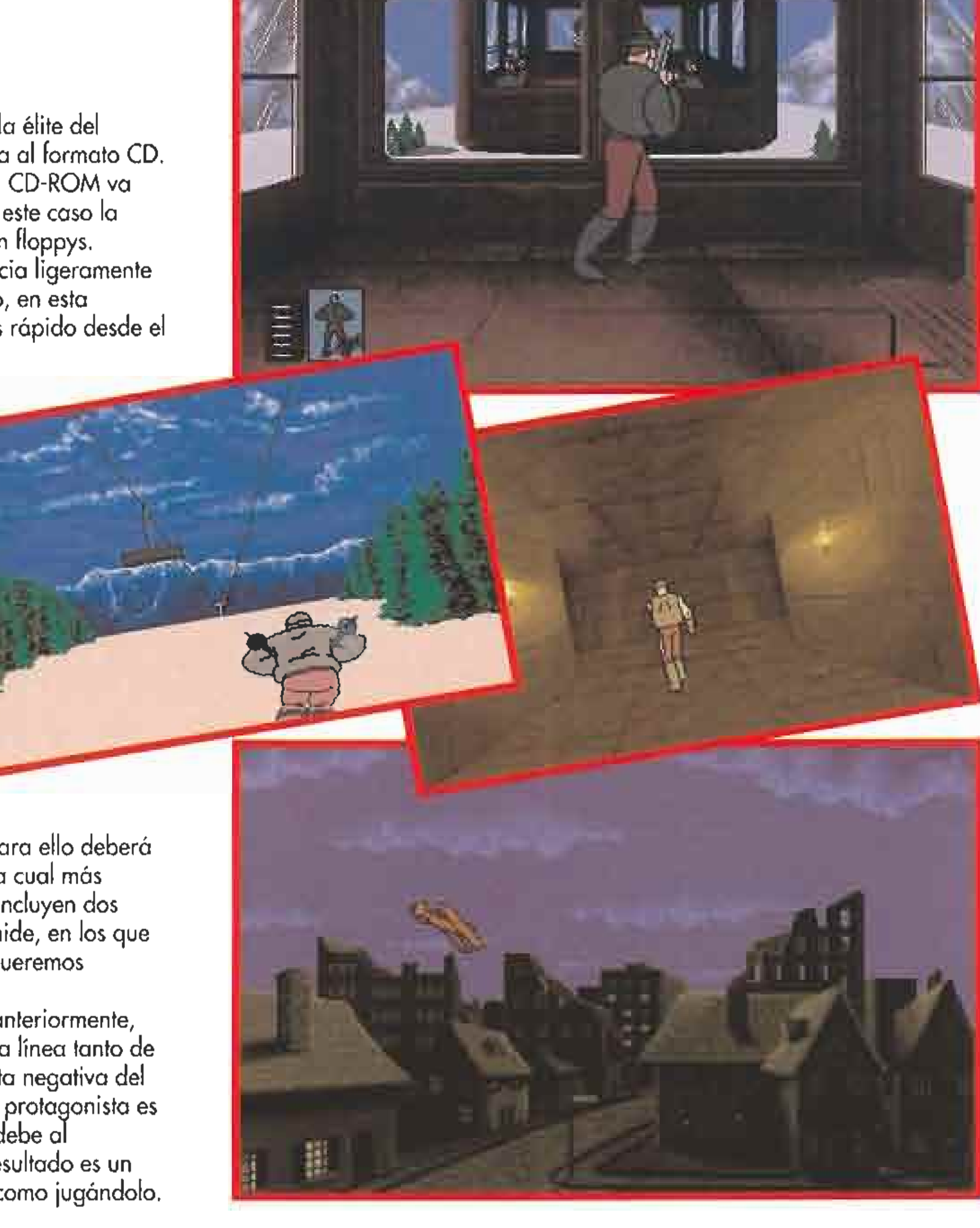
METATEC CORPORATION
PC, MAC
Nautilus es una auténtica revista en CD. Contiene desde fragmentos musicales de las últimas producciones de New Age hasta fotografías de lugares exóticos para visitar, demos de juegos, crítica de libros,... es de aparición mensual y sólamente se puede conseguir por subscripción.

ENTRETENIMIENTO

GUY SPY

READY SOFT
PC

El nuevo agente de moda dentro de la élite del espionaje, ha sido trasladado ahora al formato CD. Aunque lentamente, poco a poco el CD-ROM va viendo aumentada su lista de títulos. En este caso la calidad es la misma que en la versión en floppys. Sólamente en el aspecto sonoro se aprecia ligeramente algo de diferencia y aunque resulte raro, en esta ocasión, parece que el juego carga más rápido desde el compact que desde disco duro.



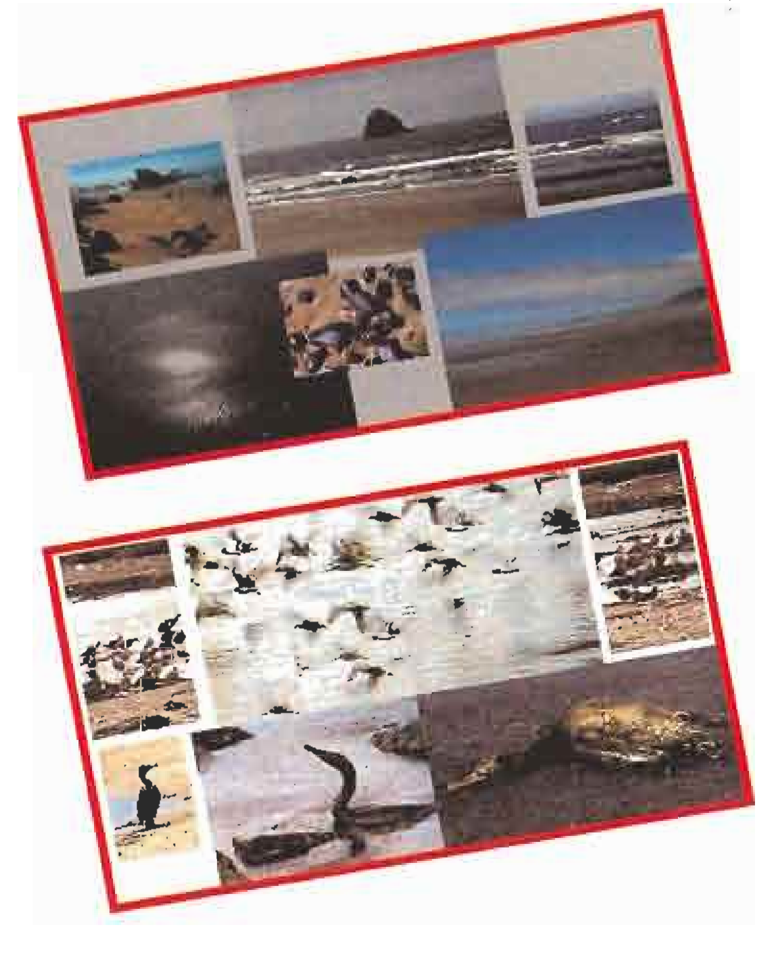
Tenéis ante vosotros un nuevo reto, sobre todo para los amantes de los juegos difíciles, pues la dificultad para avanzar de fase roza los límites de lo imposible. Está en la línea del «Space Ace» y «Dragon's Lair», pero al contrario de lo que sucedía en estos juegos, ahora vuestra labor será más activa que pasiva.

"Guy" ha sido informado por el alto mando de que los nazis fabrican un arma secreta devastadora, y se le ha encomendado la misión de destruirla. Para ello deberá de recorrer catorce escenas diferentes, a cual más espectacular de todas, entre las que se incluyen dos laberintos que transcurren en una pirámide, en los que será necesario hacerse un mapa si no queremos extraviarnos a la mínima ocasión.

Al igual que los juegos mencionados anteriormente, este «Guy Spy» se mantiene en la misma línea tanto de dificultad como de calidad. La única nota negativa del juego es que a veces, el movimiento del protagonista es un poco lento, pero suponemos que se debe al gigantesco tamaño de los gráficos. El resultado es un arcade que disfrutaréis tanto viéndolo, como jugándolo.

NATURALEZA

GAIA / ENVIROMENTAL RESOURCES



WAYZATA
MAC

En estos tiempos que corren, en los que poco a poco nos vamos concienciando de que realmente nuestro planeta corre un serio peligro, Wayzata crea un CD-ROM muy interesante. Todos habéis visto las espeluznantes imágenes que se nos ofrecen día tras día en los informativos, con los chicos de Greenpeace y la naturaleza como protagonistas. Pues bien, las 400 imágenes en alta resolución que incluye éste CD no son moco de pavo. En ellas podréis contemplar diversas especies de pájaros en extinción, y no sólo los amantes de la ornitología quedarán asombrados sino también quienes tengan un poco de sensibilidad.

Sin embargo, el medioambiente abarca mucho más, por lo que os encontraréis ante vuestros ojos con increíbles paisajes marinos y diversos artilugios relacionados con el arte de la pesca. Para quien le guste pisar en tierra firme también hay algo. Innumerables tipos de flores de gran colorido y luminosidad, bosques, montañas y una gran variedad de materiales reciclables están representados en fotos de alta calidad.

Si tenéis un interés especial por un tema determinado tenéis que acudir al tutorial y éste os proporcionará los datos necesarios sobre las fotos disponibles sobre ese tema concreto. Complementando a las imágenes, realizadas en distintos formatos, este Compacto incluye otros apartados. Así tenemos una completa base de datos con información acerca de diversas publicaciones especializadas en temas medioambientales. Además figura una amplia lista de organizaciones ecologistas o bastante preocupadas por este asunto, textos informativos... Todo ello, como dicen sus autores, con fin educacional.

GEOGRAFÍA E HISTORIA

TIMETABLE OF SCIENCE & INNOVATION

XIPHIAS
MAC

Bajo este título tan prometedor, se ampara un programa de un alto nivel científico y de gran interés divulgativo. Mediante diagramas de gran claridad se efectúa una perspectiva cronológica del cosmos y de todos los acontecimientos acaecidos en nuestro mundo, desde su origen con el Big Bang hasta nuestros días.

Entre las "cualidades" más destacables, «Timetable of Science & Innovation» cuenta con las siguientes:

– Más de 6.000 relatos de los acontecimientos más significativos desde el principio de los tiempos.

– Mapas con efectos de zoom muy logrados que permiten ubicar cada momento histórico en su época.

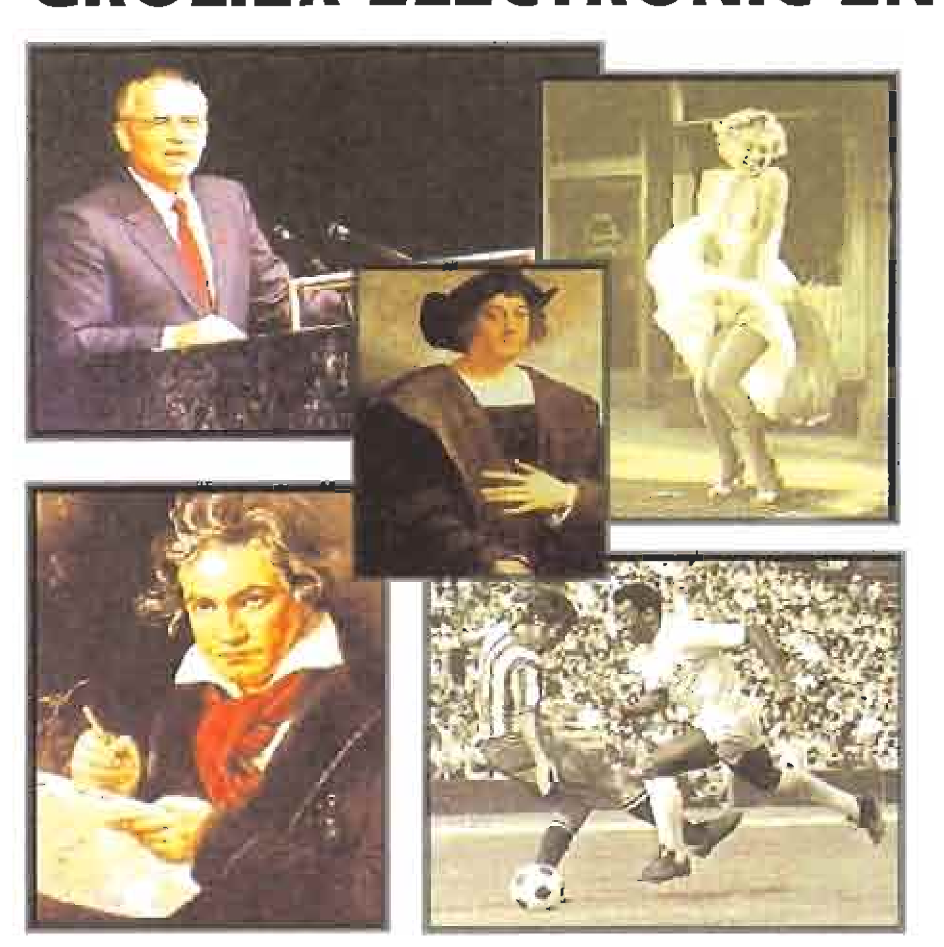
– Efectos de sonido y animación que enriquecen cada información complementándola de forma amena.

– Acceso fácil y directo con sólo pulsar un icono de la representación gráfica.



ENCICLOPEDIAS Y DICCIONARIOS

GROLIER ELECTRONIC ENCICLOPEDIA



GROLIER PUBLISHING
PC, MAC

La Academia de Enciclopedias de América, una auténtica institución dentro de los ambientes culturales estadounidenses, ya no sólo trabaja en papel. La última edición de su Enciclopedia Grolier, estamos hablando de 1992, ha sido producida también en CD-ROM. Los veintiún gruesos volúmenes se han trasladado, letra por letra, a un único disco.

Sobre los textos, fotografías y dibujos, se han insertado secuencias de vídeo y sonidos digitalizados. Los 33.000 artículos que incluye la Enciclopedia poseen más de 1.500 imágenes a todo color. Referencias a la ciencia, al arte, a la literatura, a los deportes, personajes, historia, geografía... la Enciclopedia Grolier lo incluye prácticamente todo.

Las facilidades para encontrar palabras dentro del texto, o la diferenciación de las mismas por materias, facilitan enormemente el trabajo al investigador. A partir de ahora los libros, además de hablar y contener imagen en vivo, ocupan un pequeño espacio.¿O es que nunca se os ha hundido la estantería en donde está colocada vuestra enciclopedia? La solución se llama Grolier en CD ROM y su único problema es que hay que saber inglés para sacarle el máximo partido.

VARIOS

STREET ATLAS U.S.A.

DELORME MAPPING
PC

Sus autores dicen ofrecer todos los planos de las calles de todas las ciudades de los Estados Unidos. Parece un poco exagerado pero de lo que no hay duda es que las más importantes, y son muchas, están incluidas en el disco.

SUPPORT ON SITE

PC

Cualquier problema que tengas en la utilización los programas profesionales más conocidos te lo puede resolver este completo CD. De actualización mensual, incluye casi 600 megabytes de ficheros de ayuda.

1991 TIME MAGAZINE COMPACT ALMANAC

COMPACT PUBLISHING
PC,MPC

Diez mil artículos entresacados de las contribuciones más importantes a la revista TIME durante el año 1991. Sonidos e imágenes cedidos por la CNN de los acontecimientos mas importantes del año. Las portadas de la revista con los temas más candentes de un año muy especial.

LITERATURA

ABOUT COWS

PC,MAC

Si la vaca es una de tus animales favoritos, este es tu CD-ROM. Basado en un libro de la escritora Sarah Rath contiene anécdotas, curiosidades, historias..., todo sobre vacas y sus razas. Junto con toda esta información, se incluye un extenso album de imágenes con las fotografías más extrañas de todo tipo de vacas.

ADMYTE

PC

Un CD íntegramente producido en nuestro país en el que están transcritas 55 obras de la España medieval. Ilustraciones y textos han sido reproducidos para evitar el deterioro de los manuscritos originales. Una genial idea para mantener vivo y a salvo nuestro importantísimo legado literal y cultural.

ELECTRONIC HOME LIBRARY

WORLD LIBRARY
PC

Doscientos trabajos de autores clásicos de todas las épocas, desde Aristóteles hasta Kant. Grandes literatos y filósofos reflejan sus ideas en obras inmortales, recogidas en este excelente CD-ROM. Permite que los textos se graben en el disco o se impriman.

LITERATURA

GREAT LITERATURE

BUREAU DEVELOPMENT
PC,MAC
Diseñado para descubrir de forma audiovisual, aunque suene extraño, el mundo de la literatura. Contiene 360 fragmentos entresacado de las grandes obras de la literatura universal. Incluye voces digitalizadas recitando los versos más importantes de Shakespeare, Poe...

THE BIBLE

PC,CDTV
Contiene la transcripción letra a letra de nueve biblias distintas. Ofrece inforamción en profundidad sobre el libro más leído, según los entendidos, de todos los tiempos. Esencial para los teólogos o interesados en temas históricos.

THE ILLUSTRATED SHAKESPEARE

PC, CDTV
Todas las obras de Shakespeare en un único disco para consulta y entretenimiento. Una completa exposición de los dramas y las obras clásicas del genial autor británico. La música ambiental para cada uno de los libros transcritos y las ilustraciones sobre el texto, hacen de este CD-ROM una auténtica pieza de coleccionista.

THE ILLUSTRATED SHERLOCK HOLMES

PC, CDTV
Más historias del sagaz detective inglés, Sherlock Holmes, en formato CD-ROM. Esta vez en texto y ambientado con sonido e ilustrado para la ocasión. Contiene 60 novelas con las aventuras más importantes y clásicas del detective londinense. Para los amantes de las grandes novelas de intriga.

LIBRARY OF THE FUTURE (FIRST EDITION)

WORLD LIBRARY
PC
¿Qué te parecería tener 450 obras clásicas en un único CD? Aristóteles, Platón, Confucio..., sus textos más importantes letra a letra, palabra a palabra. Con gran facilidad para búsqueda rápida, por ejemplo de citas entre todas las obras.

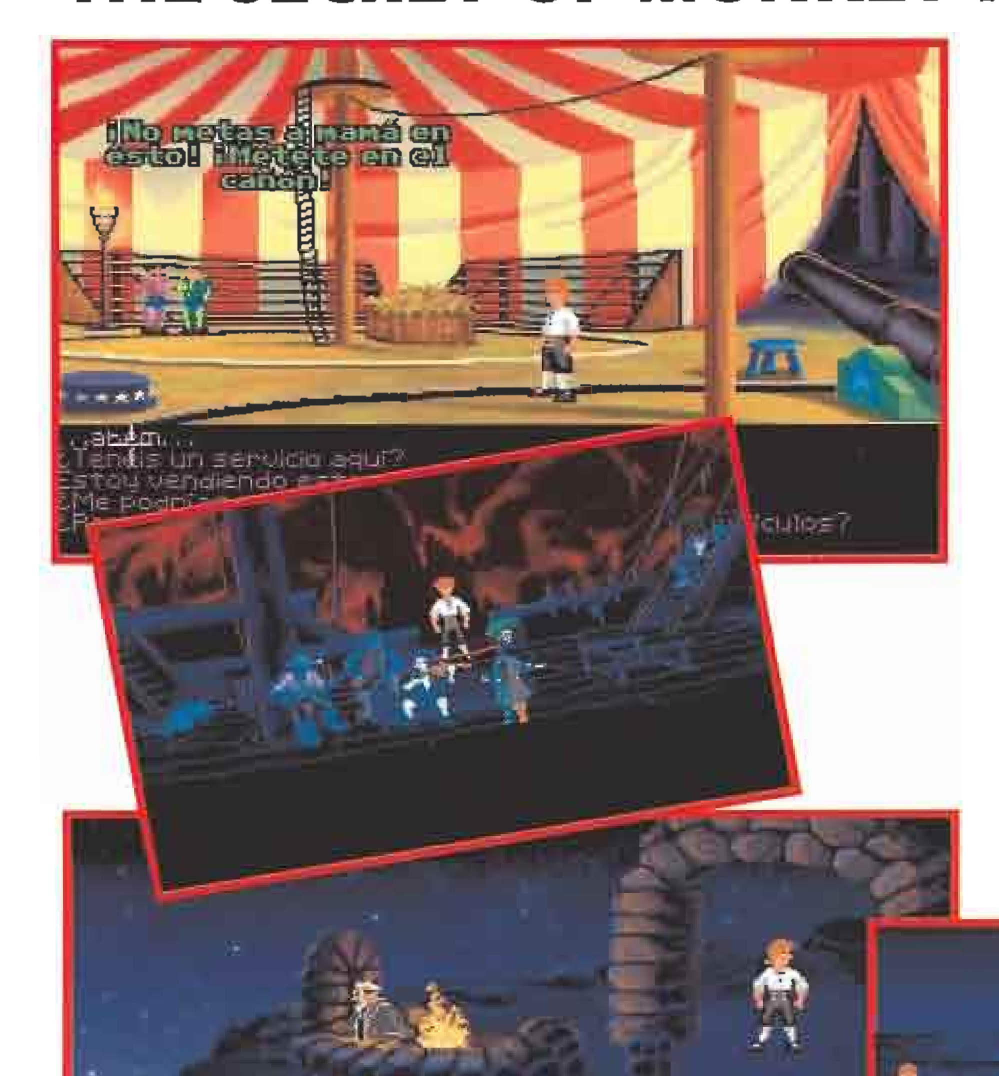
SONIDO Y MÚSICA

BEETHOVEN STRING QUARTET N. 14

WARNER NEW MEDIA
MAC
El cuarteto de cuerda número 14 es una de las obras esenciales del compositor. Todos los aficionados a la música clásica tenemos la oportunidad de analizarlo a fondo siguiendo las instrucciones de este CD-ROM.

ENTRETENIMIENTO

THE SECRET OF MONKEY ISLAND



LUCASARTS
PC

Uno de los gigantes del software americano, se apunta también al carro de los nuevos tiempos, y reproduce éxitos anteriores en este nuevo formato del CD-ROM. Hablamos de LucasArts y de su divertido «The Secret of the Monkey Island». Las aventuras de un joven aspirante a pirata en un mundo de fantasía dominado por el fantasma de un corsario llamado LeChuck. Todo el programa transcurre en un estupendo tono de humor, y para el CD-ROM, se ha incluido una maravillosa banda sonora que va desde el calypso al reggae.

Gracias a su enorme capacidad, se incluyen en un mismo disco las versiones en castellano, inglés, francés, alemán e italiano. Esto, sin ninguna duda, es lo mejor que tiene el formato CD-ROM, es decir, la posibilidad de jugar a este gran juego en cualquier idioma. Aunque, como todo vosotros sabéis, las excelentes aventuras que lanza LucasArts no necesitan traducción a ninguna lengua.

ENTRETENIMIENTO

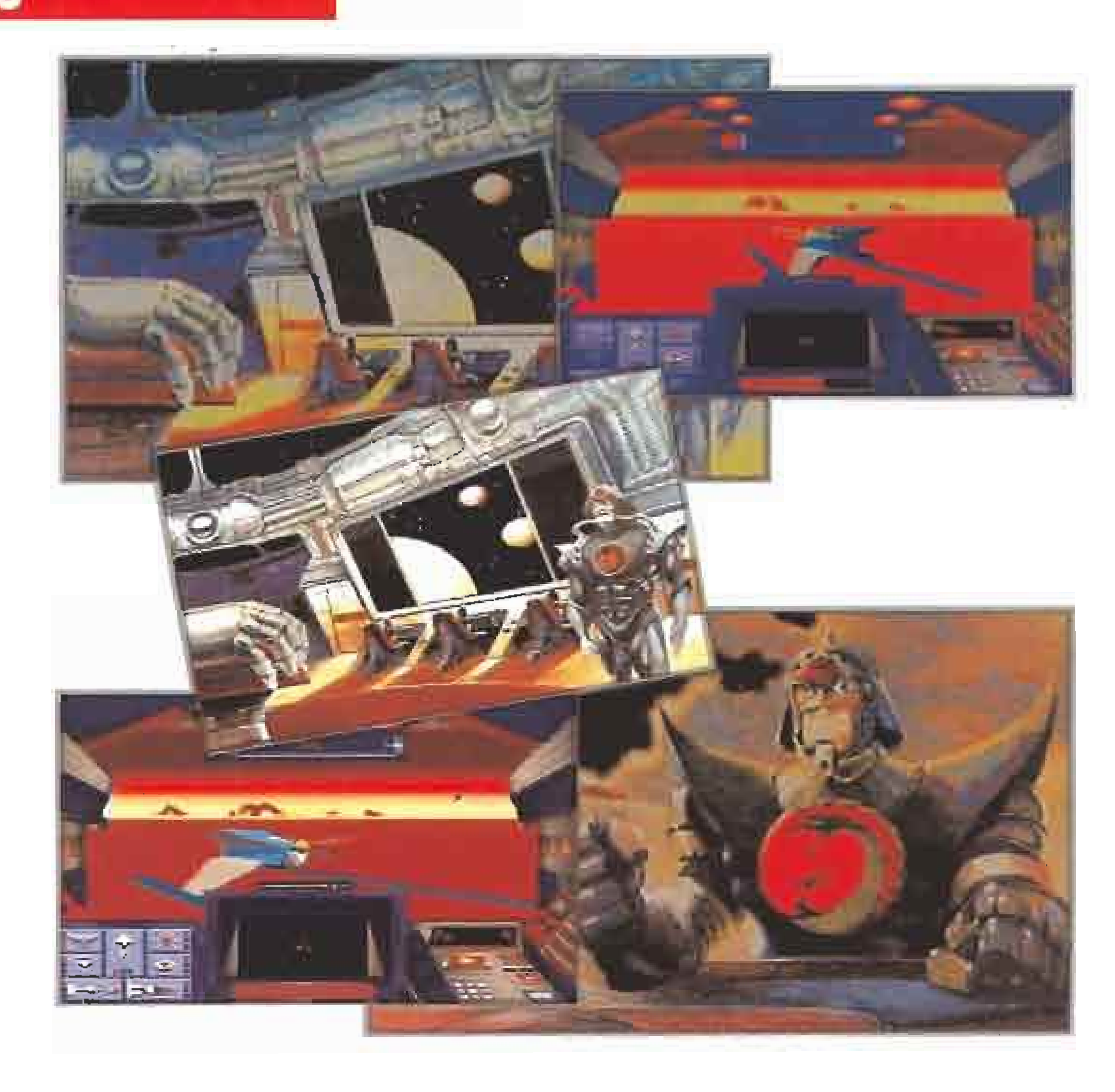
STELLAR 7

DYNAMIX
PC

Realizado por Dynamix, una de las divisiones de Sierra, «Stellar 7» nos traslada a un futuro en el que nuestra misión es luchar contra un enemigo galáctico, en siete planetas diferentes. La flota enemiga se compone de más de veinte tipos distintos de nave, actuando cada una de ellas de una forma determinada.

Será necesaria una estrategia distinta e incluso un armamento adecuado, para conseguir la victoria. Cada uno de los planetas en los que se desarrolla la batalla, cuenta con una ambientación especial.

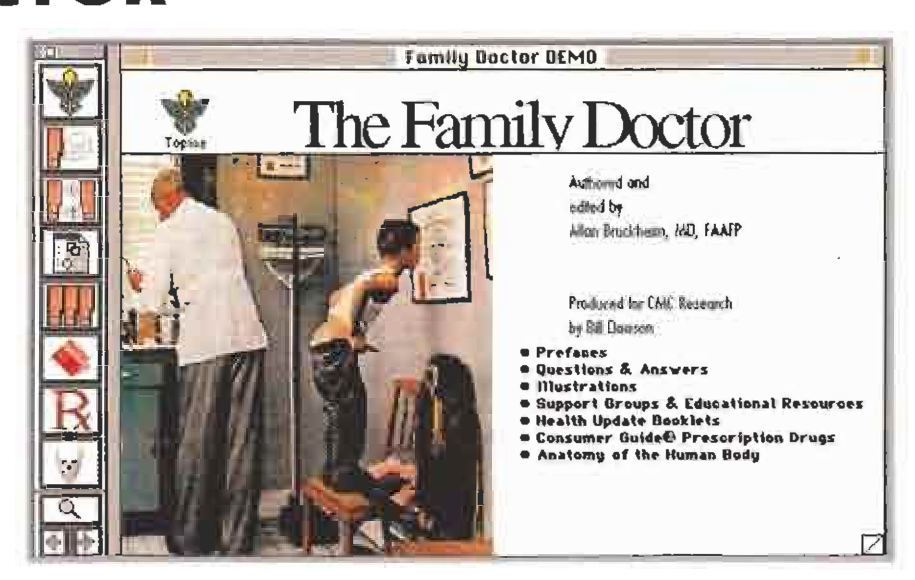
Los movimientos son muy, muy rápidos, y entre cada nivel disfrutaremos de estupendas escenas animadas en las que los personajes hablan. Buenos efectos sonoros y una música bastante espectacular culminan este gran juego galáctico.



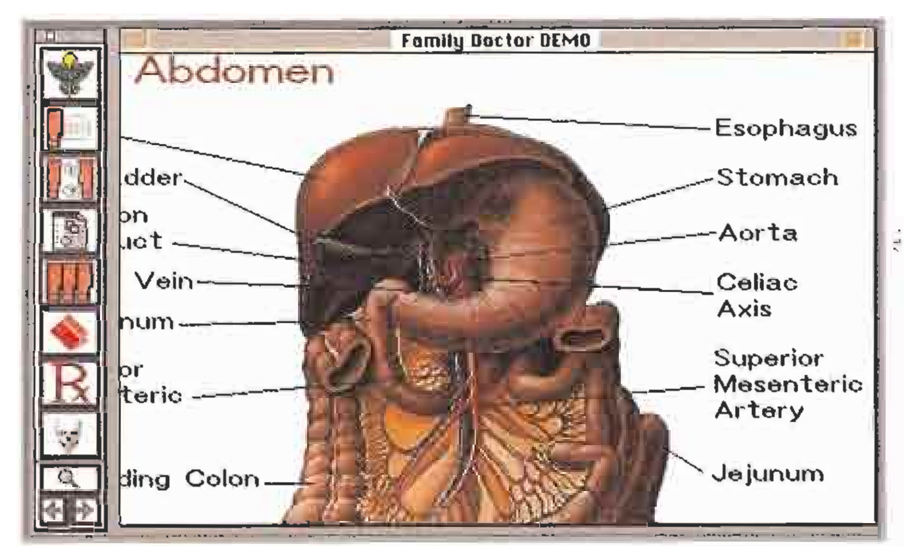
MEDICINA

THE FAMILY DOCTOR

CMC RESEARCH
PC, MAC



Quien más, quien menos, todos hemos tenido, alguna que otra vez, nuestras complicaciones con alguna enfermedad en particular o con nuestro estado de salud en general. Seguro que existe gran cantidad de gente que tiende a autodiagnosticarse y medicarse con frecuencia, sin tener la capacidad necesaria para ello, y que no conoce o no está segura de la eficacia de tales actos y las posibles contraindicaciones. Para solucionar de la forma más eficaz posible todos estos problemas, CMC Research pone a disposición de todos los usuarios de PC y Mac, «The Family Doctor», una completa enciclopedia médica en formato CD-ROM. Este disco ha sido realizado con la asesoría técnica de numerosos expertos y la colaboración de diversas revistas de tipo profesional del sector. Incluye numerosas voces y detalladas explicaciones que abarcan desde los males más comunes como puede ser el tratamiento de un típico resfriado, cierto tipo de molestias musculares, óseas, etc, hasta completas lecciones sobre lo que ha sido llamado el azote del siglo XX, el SIDA.



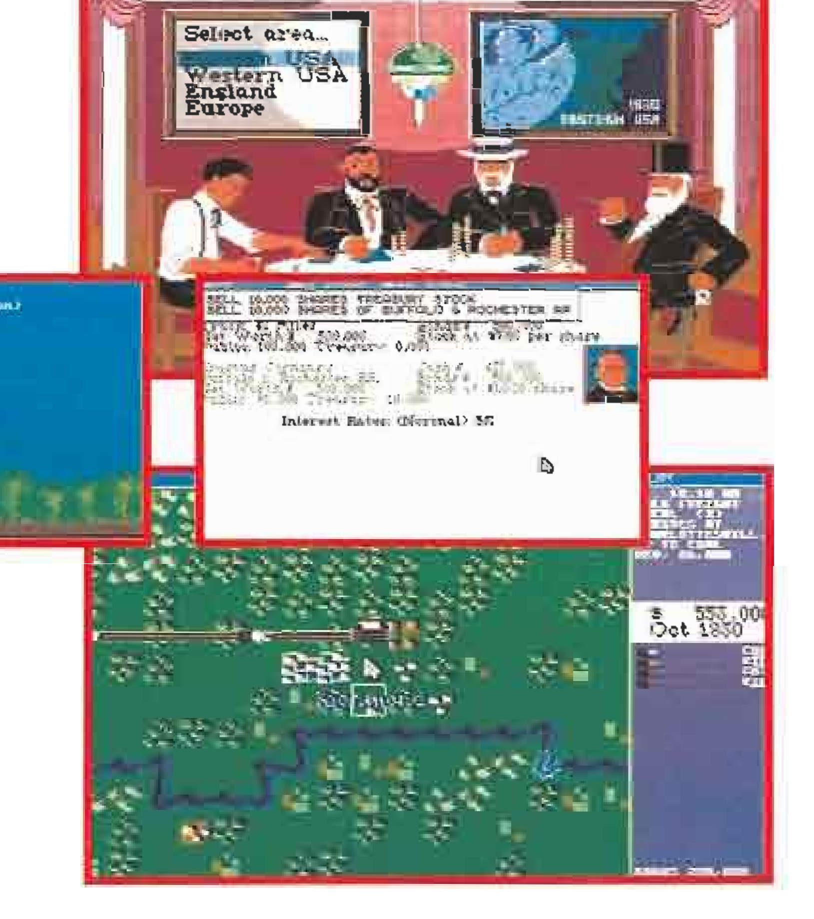
De fácil comprensión y con una intención, sobre todo, divulgativa, «The Family Doctor» nos advierte sobre las posibles consecuencias de la automedicación sin medida, incluyendo una amplia guía de medicamentos y sus posibles contraindicaciones o efectos secundarios en el tratamiento de las enfermedades más comunes. Así mismo, el programa posee numerosos gráficos y diagramas ilustrados con todo detalle, que poseen una calidad gráfica altísima, en una base de datos sobre la anatomía humana. Quizá uno de los aspectos más atractivos y espectaculares del CD, para todas aquellas personas que se interesan por el mundo de la medicina, de un modo no profesional.

Es una lástima que, en este momento, «The Family Doctor» no se encuentre traducido a nuestro idioma, sin embargo, incluso con esta "dificultad" podríamos considerarlo como un programa altamente recomendable para todos aquellos que estén interesados en el conocimiento a nivel fisiológico del hombre. Una gran producción de CMC Research.

ENTRETENIMIENTO

RAILROAD TYCOON

MICROPROSE
PC



Simulación completa del mundo de los ferrocarriles ambientada en los principios del siglo XIX, la época dorada del ferrocarril. Tomamos el papel de un financiero, y debemos administrar un capital con el que iniciamos nuestra andadura, con el objetivo final de conseguir extender por el país donde trabajamos el mayor número de líneas de ferrocarril posible. A través de detallados mapas en los que la escala llega a niveles de resaltar minas, ríos, desniveles del terreno, etc, tendremos que colocar cada traviesa de la vía por la que se moverán nuestros trenes.

La riqueza natural de cada zona nos indicará el tipo de vagones que será más útil para el transporte de mercancías o pasajeros, así como el tamaño de estación necesario. Elegir el terreno adecuado nos evitará la construcción de costosos puentes. Mientras trabajamos, se sucederán noticias en el mundo que nos rodea que influirán decisivamente en nuestro progreso.

Los artífices de este programa son los chicos de Microprose, especialistas en simuladores de todo tipo, por lo que la calidad está garantizada.

SONIDO Y MÚSICA

GROOVES

MEDIA DESIGN INTERACTIVE
PC,MAC

Incluye alrededor de 100 fragmentos musicales sampleados de las obras más famosas del rock, pop, música clásica o jazz. La idea básica es tener melodías básicas que acompañen a nuestras presentaciones multimedia sin necesidad de ser un experto en música. Las tonadas están acompañadas por un potente editor que permite modificarlas, exportarlas o unir varias para hacer una canción de mayor duración. «Grooves» es una auténtica máquina de hacer música, para aquellos que más que oído tengan oreja...

MOZART "THE MAGIC FLUTE"

WARNER NEW MEDIA
MAC

Más de 7.000 pantallas amenizan y describen esta grabación de 143 minutos de música digital de la "Flauta Mágica", obra inmortal del gran compositor alemán, Wolfang Amadeus Mozart. Viene en un conjunto de tres CD-ROMs e incluye ejemplos de otras melodías para acompañar el contexto histórico y social de tan importante obra musical.

STRAVINSKI THE RITE OF SPRING

VOYAGER
MAC

Uno de los más conocidos e importantes compositores de la Rusia de principios de siglo es analizado a fondo como complemento de su obra más conocida. Stravinski llegó a ser el músico más influyente del momento, siendo plagiado, alabado, insultado y desterrado por su propio pueblo. Su atormentada vida, la historia de la genial composición, imágenes de las representaciones más famosas del ballet. Todo sobre "La consagración de la Primavera", en una formidable ejecución de la Orquesta Filarmónica de Montreal, bajo la dirección del maestro Robert Winter. Un lujo para los amantes de las clásicas composiciones musicales.

SOUNDFX-CD

GAZELLE
MAC

Más de 200 sonidos digitalizados en estéreo de 16 bits para incorporar a tus propias producciones multimedia. Efectos desde puertas abriéndose hasta gritos de animales, desde murmullos hasta el piar de los pájaros. Una impresionante variedad de efectos sonoros que brinda la ocasión de crear un mundo compuesto por los más diversos e inimaginables "ruidos". Para su perfecta utilización necesita un equipo cuya capacidad de RAM no se quede nada corta. La posibilidad de incorporarlo al ordenador Macintosh ofrece unas oportunidades únicas y completamente nuevas para los usuarios de este tipo de procesador.

MEDICINA

VITAL SIGNS

PC, MAC

Todo lo que necesitas saber sobre primeros auxilios en el hogar, trabajo o cuando sales de vacaciones. Toda la información está acompañada de gráficos o fotografías para hacer más comprensible la explicación.

LIFESAVER

MEDIA DESIGN INTERACTIVE
PC, MAC

Un cursillo de primeros auxilios, animado, con sonido e imágenes digitalizadas. Este CD-ROM ha sido preparado por un equipo de médicos norteamericanos y muchas de sus fotografías están tomadas en casos de urgencias reales.

EDUCATIVOS

LEARN TO SPEAK

HYPERGLOT
PC, MAC

Alrededor de 30 lecciones informatizadas para aprender francés, español o inglés. Viene en varios idiomas de base por lo que pueden usarlo tanto franceses, como ingleses o..., japoneses.

MAVIS BEACON TEACHES TYPING

MPC

Con este programa, cuyo contenido ya ha sido galardonado en numerosas ocasiones, se puede aprender mecanografía en un corto espacio de tiempo. Del mismo modo, se llega a conseguir rapidez en el manejo de la máquina de escribir. Lo más sorprendente del mismo es que la misma Mavis nos habla, a sus usuarios, a medida que vamos avanzando en las clases.

MOVING GIVES ME A STOMACH ACHE

DISCIS
MAC

Una mudanza vista a través de los ojos de un niño se convierte en un cuento en el que los más pequeños de la casa aprenderán el nombre de los objetos, a escribirlos e incluso a pronunciar las palabras correctamente. Una buena y didáctica manera de aprender, en los primeros años de vida.

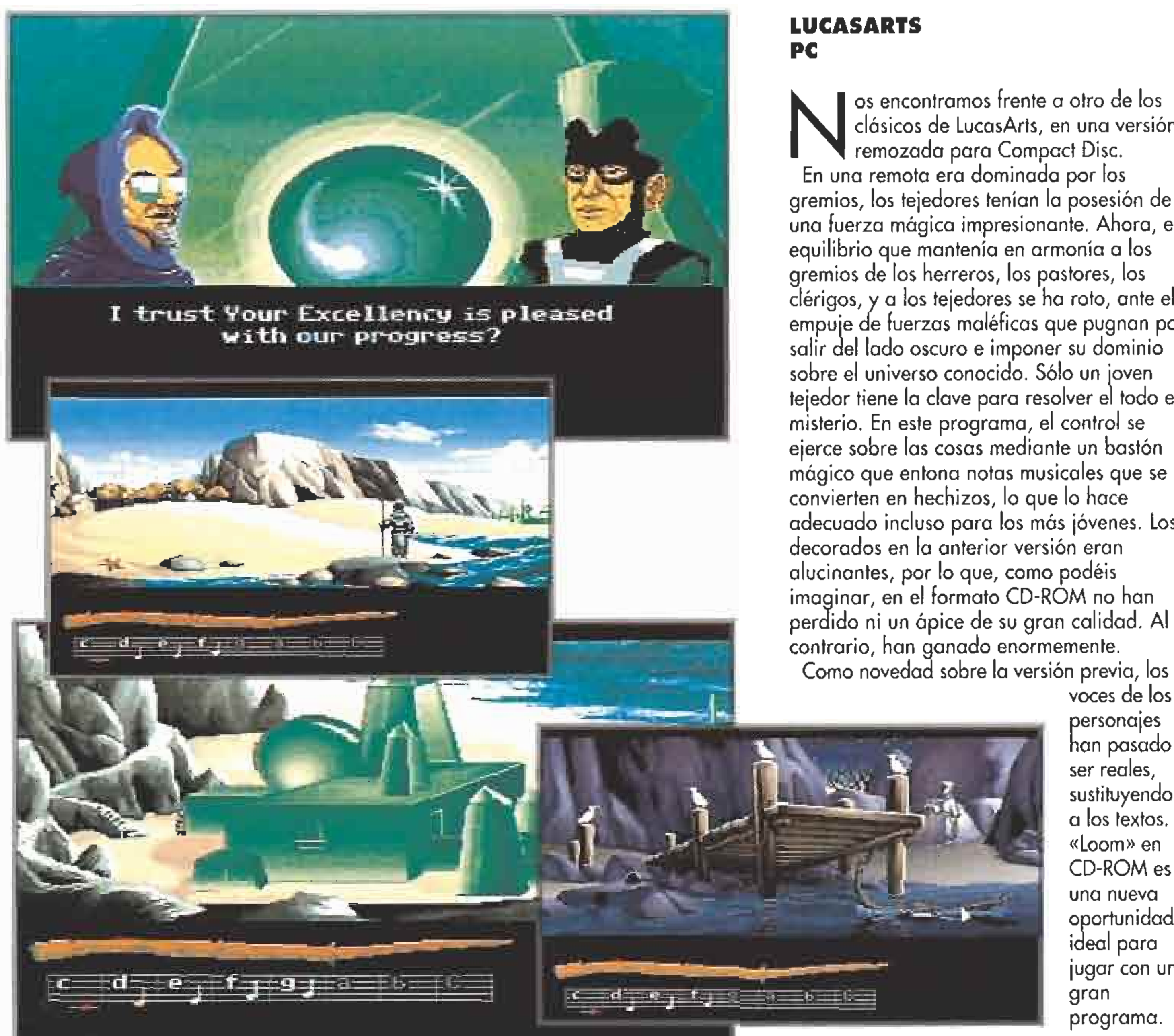
PETER AND THE WOLF, A MULTIMEDIA STORY

EBOOK
PC,MPC

El cuento de «Pedro y el lobo» narrado por el conocido actor americano Jack Lemmon. La música que acompaña a las imágenes de este cuento infantil es del gran maestro Prokofiev y está interpretada por la Orquesta Festival de Praga dirigida por Pavel Urbanek.

ENTRETENIMIENTO

LOOM



LUCASARTS
PC

Nos encontramos frente a otro de los clásicos de LucasArts, en una versión remozada para Compact Disc.

En una remota era dominada por los gremios, los tejedores tenían la posesión de una fuerza mágica impresionante. Ahora, el equilibrio que mantenía en armonía a los gremios de los herreros, los pastores, los clérigos, y a los tejedores se ha roto, ante el empuje de fuerzas maléficas que pugnan por salir del lado oscuro e imponer su dominio sobre el universo conocido. Sólo un joven tejedor tiene la clave para resolver el todo el misterio. En este programa, el control se ejerce sobre las cosas mediante un bastón mágico que entona notas musicales que se convierten en hechizos, lo que lo hace adecuado incluso para los más jóvenes. Los decorados en la anterior versión eran alucinantes, por lo que, como podéis imaginar, en el formato CD-ROM no han perdido ni un ápice de su gran calidad. Al contrario, han ganado enormemente.

Como novedad sobre la versión previa, los voces de los personajes han pasado a ser reales, sustituyendo a los textos. «Loom» en CD-ROM es una nueva oportunidad ideal para jugar con un gran programa.

ENTRETENIMIENTO

COSMIC OZMO

CYAN
MAC

Existen en el mundo muchísimos estudiosos del tema ovni y gente que afirma que existe vida en otros planetas. Ellos, tan serios y trascendentes cuando hacen cualquier comentario respecto al tema, seguro que jamás habrían tenido la ocurrencia de realizar algo tan divertido como es «Cosmic Ozmo». Menos mal que a los muchachos de Cyan sí se les ha ocurrido, para suerte de todos los usuarios de Mac.

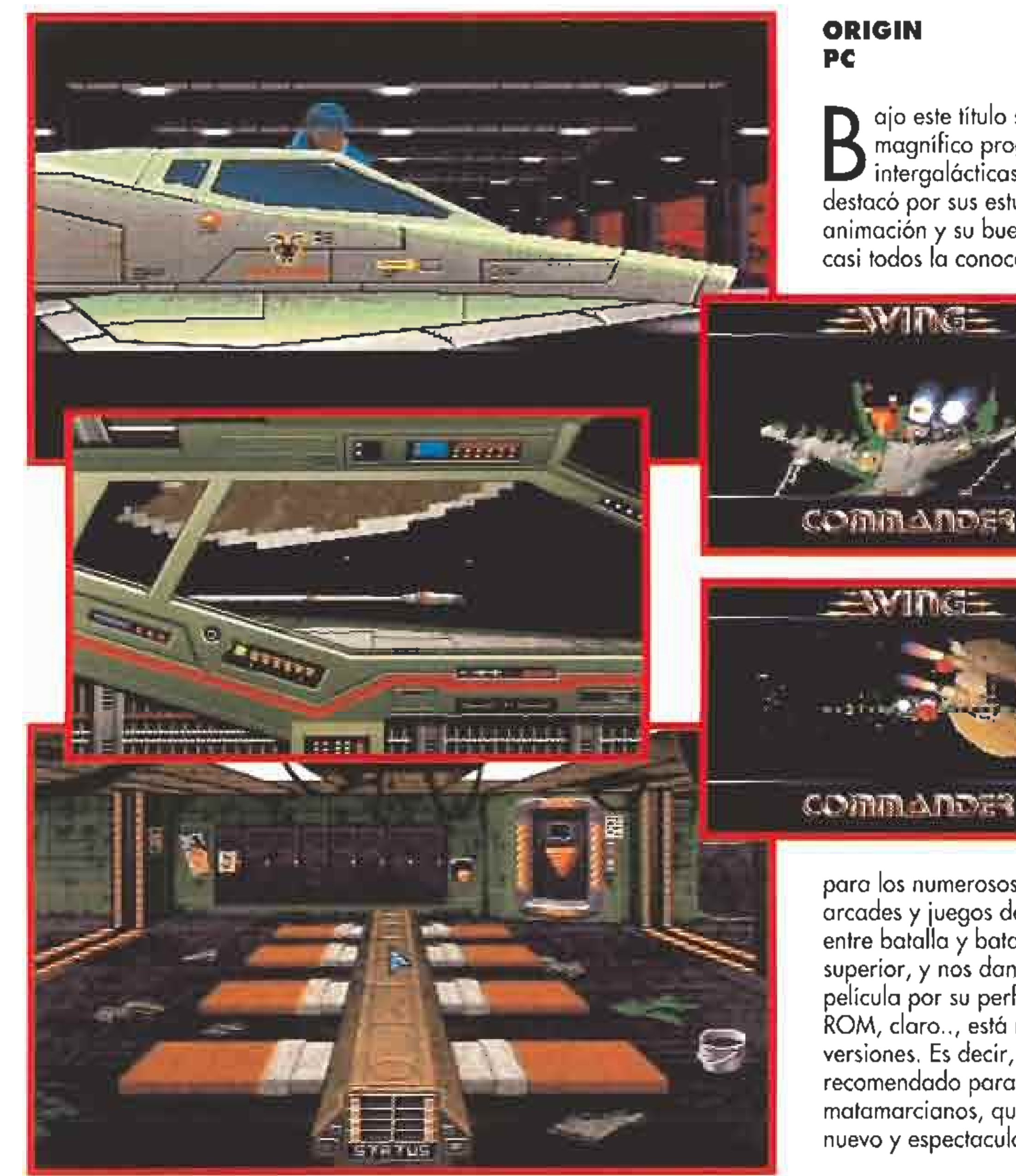
«Cosmic Ozmo» es una curiosa mezcla entre arcade y aventura en el que realizaremos multitud de viajes por el espacio, acompañados de un alienígena de aspecto tan curioso como simpático. Tendremos la oportunidad de conocer de primera mano como se vive en el planeta de nuestro amigo, descubrir una enorme cantidad de raros seres y pasarnoslo "pipa" mientras damos un paseo por las ciudades extraterrestres o por el Ozmonian Museum, todo un compendio de la historia de gran cantidad de planetas de las más alejadas galaxias.



Y por supuesto, no podemos olvidarnos de las trepidantes experiencias que viviremos durante todos estos viajes, al encontrarnos con algún que otro ser que no sea tan amistoso como nuestro compañero de viaje, y sí quizá un poco más hostil. Y es que ya se sabe, el espacio es muy grande y hay de todo, como en botica.

ENTRETENIMIENTO

WING COMMANDER

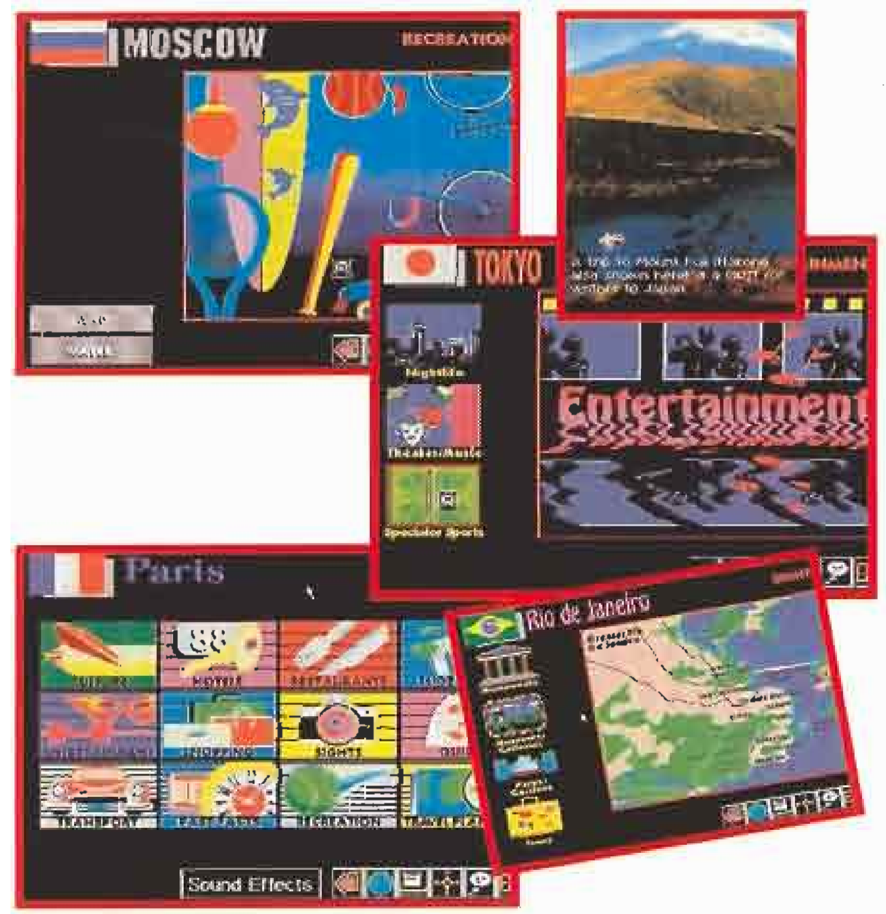


ORIGIN
PC

Bajo este título se publicó hace algún tiempo un magnífico programa, sobre batallas intergalácticas contra el imperio de Kilrathi, que destacó por sus estupendos gráficos, su increíble animación y su buena "banda sonora". La historia, casi todos la conocéis: un grupo de soldados de élite se lanza a una lucha encarnizada contra un imperio no menos poderoso que ellos. La victoria se alcanzó, aunque la guerra no finalizó del todo. De ahí que la versión en Compact Disc tiene como aliciente principal el hecho de incorporar dos ampliaciones al programa original: «The Secret Missions» y «The Secret Missions 2 (Crusade)», con las que el desafío se multiplica por tres. Todo un espectáculo para los numerosos amantes de los simuladores, arcades y juegos de guerra espaciales. Las escenas entre batalla y batalla son de una calidad gráfica superior, y nos dan la sensación de estar viendo una película por su perfección. El sonido, en formato CD-ROM, claro.., está muy por encima de las anteriores versiones. Es decir, es casi insuperable. Especialmente recomendado para los amantes de las viejas matamarcianos, que quieran ponerse al día con este nuevo y espectacular formato.

GEOGRAFÍA E HISTORIA

GREAT CITIES OF THE WORLD (VOL I)



INTEROPTICA
PC, MPC

¿Quién no ha hecho alguna vez un viaje a un país extranjero y se ha llevado más de una sorpresa desagradable al llegar allí?

Este compact forma parte de lo que será una colección que pretende cubrir un importante espacio en lo que a información útil sobre paises extranjeros se refiere. La primera entrega analiza en profundidad diez de las ciudades más importantes del mundo, como son Bombay, Londres, El Cairo, Los Angeles, Moscú, Nueva York, París, Río de Janeiro, Sydney y Tokio. De cada una de ellas se incluyen mapas detallados de los sistemas de transporte y la localización de los principales hoteles. De estos últimos, asi como de restaurantes, se nos da una interesante lista clasificados por categorías, para que cada cual seleccione los más adecuados para su bolsillo.

También es posible conocer de antemano los lugares de interés cultural y los de recreo y entretenimiento. Como detalle original, podremos oir algunas frases escogidas entre las más usuales y útiles para un turista que llega al país por primera vez.

En la segunda entrega de próxima aparición, las ciudades incluidas serán: Berlín, Buenos Aires, Chicago, Jerusalem, Johannesburgo, Roma, San Francisco, Seul, Singapur y Toronto.

EDUCATIVOS

TALKING JUNGLE SAFARI

NEW MEDIA SCHOOL HOUSE
PC

Viajando por cuatro hábitats completamente diferentes, en cuanto a clima, fauna y orografía se refiere, podrás descubrir la vida de ochenta especies diferentes de animales salvajes. Cada uno está en su ambiente autóctono y, por supuesto, contiene imágenes excelentes en alta resolución y un buen sonido digitalizado.

BRITANNIA FAMILY CHOICE

PC

«Britannia Family Choice» es un compendio de los quince programas didácticos, informativos y educacionales más vendidos en Inglaterra. En este CD-ROM encontramos materias como el álgebra, la gramática o la anatomía. Todo explicado de una forma sencilla y amena, muy accesible a todos los miembros de la familia.

COMPTON'S MULTIMEDIA ENCYCLOPEDIA

COMPTON'S
PC, MAC

Contiene más de ocho millones de palabras, y cientos de dibujos y fotografías, gracias a los que tendremos una completa información sobre el mundo que nos rodea. Hace una especial mención a la historia y la cultura del continente americano, sin dejar de lado el resto del planeta. Es «Compton's Multimedia Encyclopedia», en definitiva, una muy completa obra de consulta.

CROSSWORD CRACKER

WAYZATA
PC

La mejor herramienta para resolver los crucigramas que tanto cuestan terminar. Contiene alrededor de 170.000 palabras y una utilísima opción gracias a la cual salen listadas automáticamente todas las posibles respuestas a nuestras dudas. Con «Crossword Cracker» ningún crucigrama se nos resistirá, por muy complicado que éste sea. Para utilizar perfectamente este programa se recomienda un monitor a color.

INTRODUCTORY GAMES IN ENGLISH, FRENCH AND SPANISH

PC

Juegos e historias interactivas que permiten dominar cualquiera de los tres idiomas elegidos en un corto periodo de tiempo y casi sin esfuerzo. Una excelente manera de aprender los tres idiomas más hablados de nuestro planeta.

EDUCATIVOS

LEARN FRENCH WITH ASTERIX: DISC 1

MAC

¡Por Tutatis, estos romanos deben de estar locos! ¡Un CD-ROM para aprender el galo sin esfuerzo dirigido por uno de los personajes emblemáticos de nuestro país vecino! El pequeño y simpático Asterix, en compañío de Obelix y de todos los personajes de la aldea gala rodeada de tropas romanas, nos introducen en la lengua francesa. Contiene más de 400 dibujos originales de Uderzo en color y cerca de una hora de voz en francés contando historias en voz de 30 personajes distintos.

ARTE

ELECTRONIC LIBRARY OF ART VOL. 1

MPC

Imágenes de los catálogos de los más importantes museos del mundo sobre las que se han incorporado una enorme variedad de informaciones de la obra de arte y su autor. Incluye datos tanto para el aficionado, como visiones más en profundidad para aquel que se precia de ser un experto en el tema. Una muy buena manera de conocer extensamente lo que guardan muchas de las más importantes pinacotecas de todo el mundo.

OLIVIA EXOTICA ROM

PC, MAC

Una artista del dibujo pseudo-erótico, Olivia, apenas conocida en nuestro país, ha incluido 140 de sus creaciones más famosas en este CD-ROM. Capturadas como imágenes de 24 bits y en formatos PIC y TIFF, los dibujos de Olivia son una auténtica delicia para la vista. La perfección de estos alcanza un punto elevado gracias a su adaptación a este sistema. «Olivia Exotica Rom» es una novísima forma de entender el arte del dibujo femenino.

ROGER EBERT'S MOVIE GUIDE

QUANTA PRESS
PC, MAC

Robert Ebert es un afamado periodista que ha conseguido un precio Pulitzer por su labor como crítico de cine. Muy popular en la tierra que vio nacer el cinematógrafo, Ebert ha realizado una gran labor periodística a lo largo de toda su vida. Este CD-ROM contiene alrededor de 1300 de sus críticas, 80 entrevistas con estrellas de cine y 20 ensayos cinematográficos. Todo ello refleja su trabajo en periódicos como el Chicago Sun-Times o el New York Daily News, entre otros.

WOMEN IN MOTION

PC

Documento único que refleja las fotografías realizadas durante el siglo XIX por el conocido fotógrafo Eadweard Muybridge. En las mismas se pueden ver a mujeres en movimiento, en un interesante estudio sobre el cuerpo y el carácter femenino.

ENTRETENIMIENTO

SPACESHIP WARLOCK

REACTOR
MAC

Si alguna vez habéis tenido el deseo de convertios en unos hiperaventureros espaciales, esta es la oportunidad perfecta. «Spaceship Warlock» es un espectacular juego diseñado para Mac, con una fantástica, y a veces claustrofóbica, ambientación, en el que sus programadores han dado rienda suelta a toda su capacidad imaginativa. Viajar entre galaxias, a planetas de todo tipo, luchar contra los más peligrosos y extraños aliens, o tomarnos unas copas en el bar galáctico de turno, son algunas de las posibilidades que nos presenta este divertidisimo CD-ROM.

Con una espléndida calidad técnica, el programa posee unos gráficos tridimensionales sensacionales y un sonido realmente impactante. Quizá éste sea el calificativo que mejor podría definir a «Spaceship Warlock»; impactante.

Desde el momento en que aparece la primera imagen del juego hasta la última, todo lo que se puede contemplar en la pantalla no dejará de asombrar al usuario ni por un instante. La rapidez con que se sucede el desarrollo del juego es muy elevada, lo que indudablemente contribuye en gran modo a la calidad global que el programa posee.

Todo ello, durante un periplo espacial al mando de una tripulación de pendencieros e indeseables mutantes, cuya mayor afición es el pillaje de los cruceros galácticos y el combate sin descanso. Si además tenemos en cuenta que toda la acción lleva el aderezo de la casi perfecta digitalización de efectos sonoros de toda clase, incluyendo las voces de los distintos personajes que aparecen en el juego, el resultado es sencillamente magnífico. Una aventura espacial destinada a dar un nuevo sentido a la ciencia ficción en el campo del software de entretenimiento y que, sin duda, deberá ser tenido muy en cuenta por todos los poseedores de un equipo Macintosh multimedia.









ENTRETENIMIENTO

JONES IN THE FAST LANE



SIERRA
PC

En esta ocasión, los señores de Sierra no han creado uno de sus mundos de fantasía, sino que se han propuesto plasmar en un juego la carrera que constituye el trabajo diario, en la búsqueda de la superación continua. Hasta un máximo de cuatro jugadores lucharán en el terreno más cotidiano, pero también el más duro. Nuestros problemas serán los mismos quebraderos de cabeza de cada padre de familia: encontrar un trabajo lo mejor pagado posible, pagar los recibos del alquiler, comer a base de hamburguesas la mayoría de los días, etc.

A base de esfuerzo y de asistir a la Hi-Tech University, nuestra capacidad podrá ir aumentando, con lo que tendremos acceso a empleos mejor remunerados.

Comenzaremos cada juego con 200 dólares, y partiremos hacia una meta que nosotros mismos nos marcaremos de antemano, en cuatro niveles variables, que serán la felicidad, la carrera personal, el dinero y la educación. El juego cuenta con animaciones digitalizadas en las que los actores nos hablan, cada vez que cambiamos de escenario.

DESERT STORM

WARNER NEW MEDIA
PC, MPC, MAC

La famosa Guerra del Golfo Pérsico sigue siendo carne de cañón para los medios de comunicación. Tanto es así, que la Warner New Media ha sacado al mercado un producto repleto de antiguos y nuevos datos sobre el enfrentamiento bélico que más de cerca se ha vivido a lo largo de la historia.

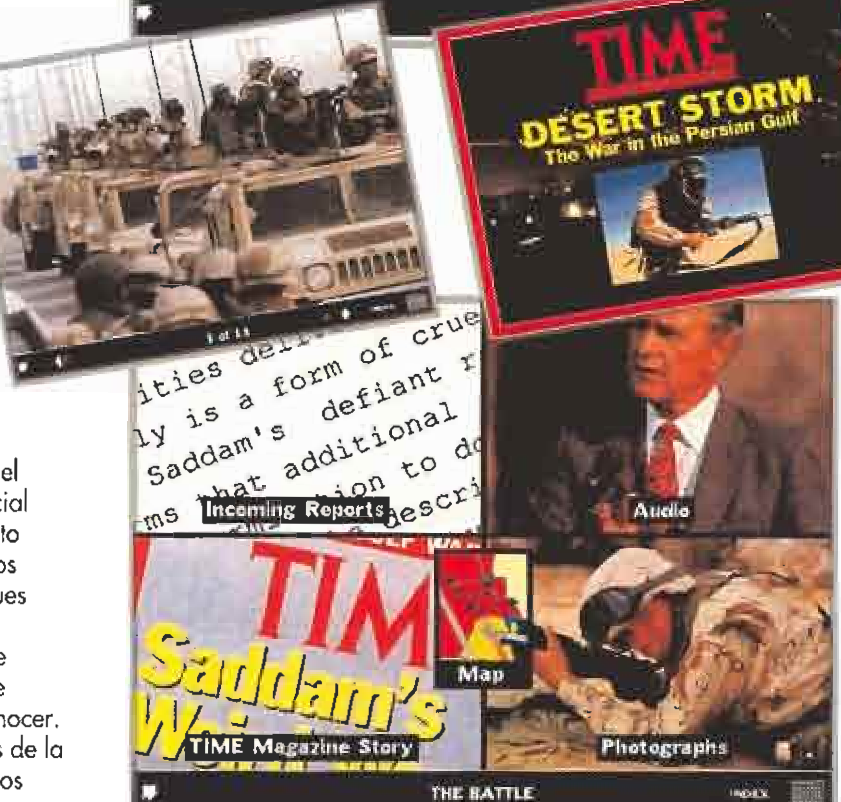
Este «Desert Storm» os proporcionará toda la información que publicó la conocida revista Times, así como toda la documentación que posee sobre ese pedazo de la historia mundial. Todas las posibilidades de actuación de los medios audiovisuales y del CD-ROM han sido contempladas en la realización de este compacto: imágenes que ilustran un período de ocho semanas, documentos sonoros, mapas..., y un sinfín de elementos más.

Si debido al bombardeo informativo al que os visteis sometidos durante la ocupación, os hicisteis un verdadero cacao en el cerebro. Si todavía os preguntáis, ¿bueno, pero de quién eran los Patriots y de quién los Scuds? Calma, calma, pues todo clarito y con muy buena letra, se encuentra explicado aquí: desde el último diálogo hasta la victoria de los aliados.

Destaca su excelente calidad de audio, multitud de fotos... Llama la atención la inserción del discurso del presidente Bush a la nación norteamericana haciéndoles partícipes de los pormenores y las decisiones tomadas. De este modo, los forofos U.S.A. podréis escuchar la voz y el tono solemne del máximo representante de la primera potencia mundial. Pero, aún hay más.

Dispondréis de una amplia y detallada información sobre el despliegue de ambas fuerzas así como armamento y potencial humano que poseían tanto los aliados como los iraquíes. Esto estará acompañado de mapas ilustrativos de los movimientos realizados, el avance de tropas, ubicación de barcos, ataques aéreos, etc.

Otra de las ventajas de este programa es la posibilidad de interacción. Dependiendo de los criterios que deseéis que se tengan en cuenta, podréis seleccionar que datos queréis conocer. Así obtendréis información, por ejemplo, de los documentos de la O.N.U. o de cualquier otro tema. En fin, todo un lujo para los amantes de lo bélico.



GEOGRAFÍA E HISTORIA

SECRET WEAPONS OF THE LUFTWAFFE



LUCASARTS
PC

Otro estupendo programa de LucasArts, especialmente adecuado para los amantes de los simuladores de vuelo. Está ambientado en los tiempos del Tercer Reich, cuando los científicos alemanes pugnaban en sus investigaciones por encontrar un arma secreta que permitiera a los nazis ganar la guerra. Podremos volar con doce diferentes aparatos, ya que se han incluido aquí cuatro nuevos aviones, que en el programa original se entregaron en ampliaciones posteriores.

Desarrollaremos misiones de caza y bombardero con una buena ambientación histórica, y dotadas del mayor realismo. Si es necesario, podremos asistir en primer lugar a una escuela de vuelo donde será fácil adquirir un buen nivel cara a la batalla.

Como detalle original, podremos activar una cámara que grabará nuestras evoluciones aéreas en cada combate. Finalizada la batalla, será posible analizar, desde una perspectiva exterior, cuales han sido nuestros fallos o aciertos.

DOMINIO PÚBLICO Y SHAREWARE

PC SHAREWARE EXPRESS

PC

Una amplia selección de las utilidades y programas mas populares y conocidos de shareware de todo el mundo. Destacan nombres como "Goalseeker", "ExpressCheck", "Castaway", "Mc Murphy Mansion" o "Fantasy". Hay verdaderas maravillas de la programación y cientos de pequeñas joyas que nunca hubiéramos pensado alguien se dedicaría a programar.

SO MUCH SHAREWARE

PC

El título de este CD se podría traducir libremente como "un montón de shareware" y desde luego la mejor definición es "un montón". Sus autores, no contentos con disponer de 600 megabytes, han comprimido los programas por categorías y el disco contiene mas de un gigabyte de datos. Traducido a lenguaje ordinario significa 1024 megas en un único CD, algo increíble. Sus directorios cuentan con una vía de acceso muy sencilla y archivos de apertura rápida, muy útiles cuando se han de transferrir documentos al disco duro. Sin duda, es uno de los programas mas prácticos que existen.

WINDOWS BOX

PC

Más o menos lo mismo que el CD anterior, sólo que este «Windows Box» contiene únicamente más de mil programas diferentes para Windows. La novedad más destacable de este CD-ROM es precisamente eso, que ha sido el último en salir al mercado, por lo que está muy actualizado.

THE WINDOWS PARADISE CD

PC

Mientras se populariza más y más Windows de Microsoft nos iremos dando cuenta de que nos falta una pequeña utilidad, un driver, o cualquier otro programita. Aquí hay 400 megas de datos dispuestos a llenar nuestro Windows con todo lo que podamos meter en el disco duro. Las categorías que cubre son aplicaciones, utilidades, "Toolbook", "Visual Basic", "Wall Paper", "Clip Art", "Fonts for ATM", "Macros", "Sounds", etc.

THE GAME MASTER

PC

Quinientos juegos de dominio público para ordenar personal para hacer las delicias de los aficionados a este campo. Desde clónicos del adictivo «Tetris», hasta simuladores de vuelo, pasando por juegos de cartas, aventuras gráficas y conversacionales, arcades. Una auténtica gozada para el ludópata de pro. O sea como vosotros y nosotros.

LECTORES DE CD-ROM

NEC

CDR35
Es el modelo más básico de la multinacional japonesa. Su tiempo de acceso es de 1,5 segundos y su velocidad de transferencia de datos de 150k por segundo. Es una unidad externa y viene acompañada por un transformador que se debe conectar a la red.
Su precio: 59.000 más IVA.

CDR36
La diferencia básica entre este modelo y el anterior es que el 36 tiene un tiempo de acceso tres veces inferior al de su hermano pequeño: 500 milisegundos. La velocidad de transferencia es la misma, 150k/s, y es también externo.
El precio: 69.000 más iva.

CDR37
El tercer modelo de NEC disminuye su tiempo de acceso hasta los 450 milisegundos. La velocidad de transferencia continúa siendo de 150k/s y la unidad también es externa y necesita el transformador correspondiente.
Cuesta 69.900 más IVA.

CDR74
Llegamos a las estrellas de la gama. El 74 puede ser empleado como CD audio con selección de canciones y todo, su tiempo de acceso es de 280 milisegundos y su velocidad de transferencia 300k/s.
Su precio es de 109.000 pesetas más IVA.

CDR84
Una unidad interna con selección de audio, con tiempo de acceso de 280 milisegundos, transferencia de 300k/s y encastrable dentro del ordenador es lo mejor para estar a la última.
Cuesta 99.000 pesetas más IVA.

SONY

CDU541
CD-ROM interno con una velocidad de acceso de 380 milisegundos pero una capacidad de transferencia de 1 mega y medio por segundo. Este modelo usa una tarjeta SCSI estándar.
Cuesta 125.800 pesetas.

CDU6205
Externo, XA, emplea el bus exclusivo de Sony y sus características principales son 340 milisegundos de tiempo medio de acceso y 600k/s de transferencia.
Su precio es de 109.600 pesetas.

CDU6211
Parecido al 6205 pero usando un interfaz SCSI, por supuesto también externo, y tiempo medio de acceso de alrededor de 380 milisegundos. Su capacidad de transferencia de datos es de 1.5 kbytes por segundo.
¿Pero qué más se puede pedir a un lector de CD-ROM por solamente 153.000 pesetas?

En las líneas siguientes vamos a daros información sobre las unidades de CD-ROM más fáciles de encontrar en el mercado. Todas cumplen los estándares de MPC aunque para tener un auténtico multimedia deberás incorporar a tu ordenador una tarjeta de audio. Un lector de CD-ROM se comporta a todos los efectos como una unidad de disco duro, con su letra identificativa correspondiente, en la que únicamente se puede leer pero jamás escribir. De hecho si intentáis grabar algo en ella obtendréis el mensaje de "error de escritura en la unidad".

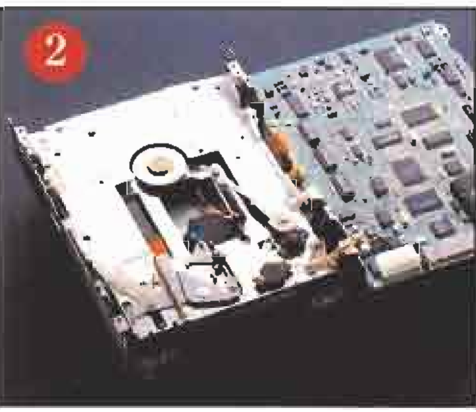
Por otra parte, una unidad de CD-ROM se puede conectar a todo tipo de PC. Incluso a los más antiguos XT. Para hacerlo necesitaréis en casi todos los casos una tarjeta especial tipo SCSI que tendréis que conectar a un slot libre del ordenador.

Casi todas las grandes compañías de electrónica de consumo fabrican lectores de CD-ROM. Así, es posible que encontréis unidades de otras marcas que las citadas aquí. Además este mercado se mueve a velocidad de vértigo y probablemente mientras estáis leyendo estas líneas haya un par de modelos nuevos que estén comenzando a distribuirse.

Las unidades de CD-ROM sirven indistintamente para PC y Apple Macintosh, aunque en este último no necesitaréis la tarjeta SCSI. En lo que principalmente debéis fijaros al elegir vuestro lector es en el tiempo acceso y la velocidad de transferencia de datos. La primera variable se refiere al tiempo que tarda la unidad en encontrar un sector determinado del CD y la segunda a la cantidad de datos que pasan del lector a la RAM cada segundo.



En estas imágenes podéis ver distintos modelos de lectores de CD-ROM, de las principales marcas que existen en el mercado.
1.-HITACHI CDR-1700S
2.-SONY CDU 535-541
3.-NEC CDR-73
4.-PIONEER DRM-600
5.-PHILIPS CM-50







Junto a estos lectores hay algunas compañías que venden "kits" multimedia en los que se incluyen normalmente tanto altavoces, como interfaz SCSI en una tarjeta de audio Sound Blaster Pro. Los dos paquetes que se pueden encontrar en nuestro país son el de Westpoint Creative, los fabricantes de Sound Blaster, y que cuesta alrededor de 90.000 pesetas, y el de INVES, que viene a costar más o menos unas 72.000 pesetas más IVA.

CDU31A
Este modelo de lector es interno, usa un bus SCSI estándar y posee una velocidad de acceso de 490 milisegundos y una capacidad de transferencia de 150k/s.
Cuesta 62.000 pesetas.

PIONEER

DRM600
Seguro que ya habéis oído hablar de este modelo externo de Pioneer. Permite hasta seis discos simultáneamente, lo que le convierte en una estación de trabajo capaz de manejar más de tres gigabytes. Su velocidad de acceso es de 600 milisegundos y su velocidad de transferencia de 150k/s. Aunque parezca mucho más caro sólo vale 160.000 pesetas.

HITACHI

1700S
Hitachi inicia su gama con este modelo externo que presenta un tiempo medio de acceso de 440 milisegundos y 150k/s de capacidad de transferencia. Precisa para su mejor funcionamiento un interfaz específico de Hitachi. Los modelos externos permiten, con una tarjeta especial interconexión hasta entre ocho unidades.
Su precio: 110.000 pesetas.

1750S
El segundo protagonista de esta gama es también externo, tiene las mismas caraterísticas técnicas que su hermano gemelo pero funciona con un SCSI estándar. Todos los modelos Hitachi tienen un cepillo limpiador que recorre la lente del laser cuando sacamos el cady de la unidad. Cuesta 130.000 pesetas.

3600U
Interno, con interfaz Hitachi, 550 milisegundos de velocidad de acceso, 150 k/s de capacidad de transferencia de datos. Cuesta 65.000 pesetas.

3650U
Interno también pero con interfaz SCSI estándar. Su velocidad de acceso y su capacidad de transferencia de datos es idéntica a la del modelo anterior: 550 milisegundos de tiempo de acceso y 150k/s de capacidad de transferencia.
Cuesta 85.000 pesetas.

PHILIPS

CM50
Externo, de prestaciones básicas pero muy ligero de peso y compacto de fabricación. Sus prestaciones son de 800 milisegundos de tiempo medio de acceso y 150k/s de capacidad de transferencia de datos.
Su precio es de 49.500 pesetas más IVA.

CDD461
Este lector es como su hermano pequeño, externo, y, por supuesto de prestaciones muy similares. La velocidad de acceso se ha reducido a 700 milisegundos mientras que la capacidad de transferencia se mantiene en 150k/s.
Cuesta 54.400 más IVA.

FABLES & FIENDS

THE LEGEND OF Kyrandia

BOOK ONE

ENTRA EN UNA TIERRA DONDE LA MAGIA ES REAL

Una tierra de misteriosos bosques oscuros y dragones durmientes. Una tierra de rubíes y esmeraldas. Una tierra de inmensa belleza, con secretos aún por desvelar. La tierra de Kyrandia.

¡LA LEYENDA DE KYRANDIA TE ESTA ESPERANDO!

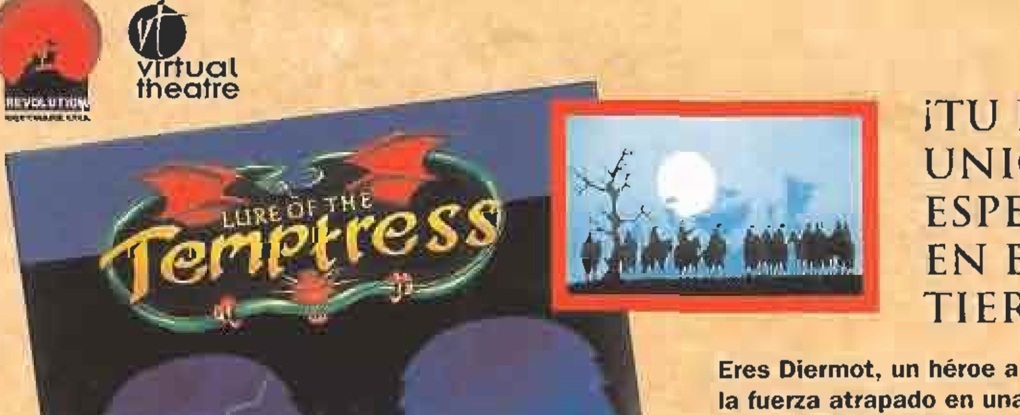
• Sus deliciosas escenas, así como su animación de gran realismo te arrastrarán en esta fantástica aventura.

• Elegante interface de apuntar y pulsar, que hace simple su manejo y divertido su juego.

• La alegre banda sonora orquestada te cautivará.

• Animación fluida a lo largo de cuatro capítulos, cada uno más desafiante que el anterior.

Westwood STUDIOS



¡TU ERES LA UNICA ESPERANZA EN ESTA TIERRA!

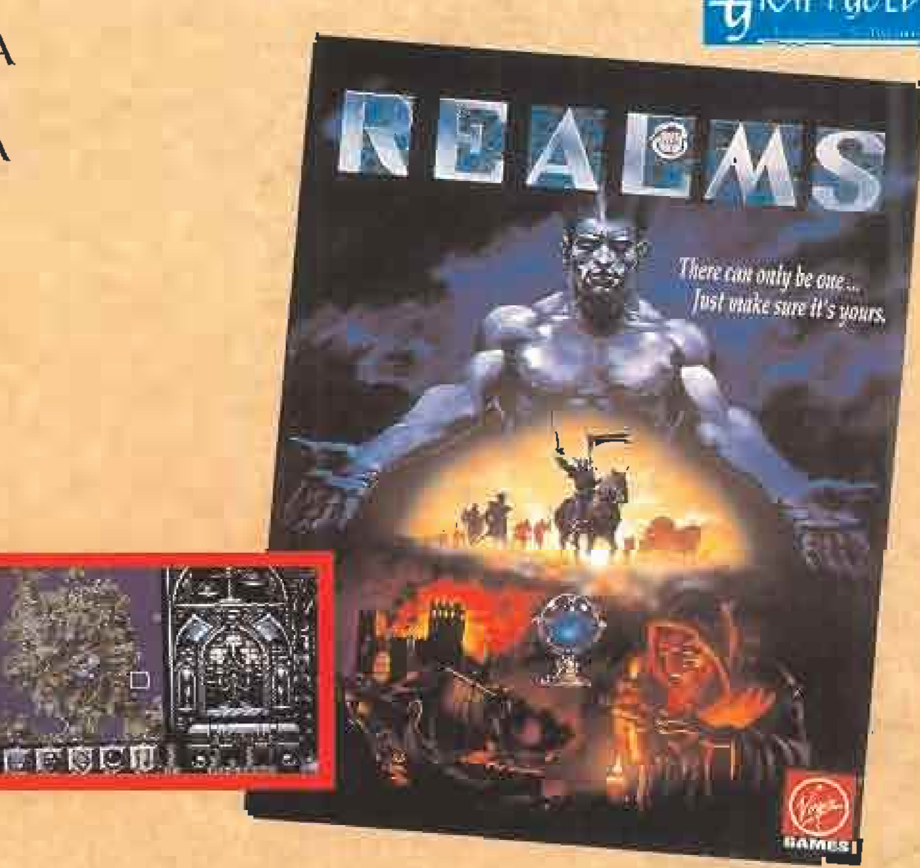
Eres Diermot, un héroe a la fuerza atrapado en una red de intriga y brujería. Une tus fuerzas contra la cruel Tentadora y sus monstruosas criaturas.

. Lure of the Temptress es una inquietante aventura gráfica que no te dejará descansar hasta que la termines. ¿Serás capaz de hacerlo?

. Todos los personajes envueltos en la historia, viven sus propias vidas de manera independiente.

. Amplia área de juego, incluyendo toda una ciudad, con su laberinto de cuevas y su castillo.

GRAFTGOLD



REINOS... Sólo puede haber uno... asegúrate que sea el tuyo.
. Gran diversidad de paisajes
. 128 ejércitos
. Innumerables ciudades con sus habitantes y su dinero
. Seis razas de humanoides diferentes.
Por primera vez puedes tomar completo control de tu propio destino, en tu intento de dominar un mundo entero.

EL REY HA MUERTO.
VIVA EL REY. Y EL REY ERES TU...





SERRANO, 240
TEL. 458 16 58
28016 MADRID



LA PIRATERIA ES DELITO



CONVIERTE TU AMIGA EN UN PC

No os asustéis, no queremos decir, ni mucho menos, que tiréis el Amiga por la ventana. Se trata de una placa fabricada por Vortex que instalada sobre el zócalo del procesador de la máquina de Commodore permite que ésta se transforme mediante software en un potente PC AT 286.



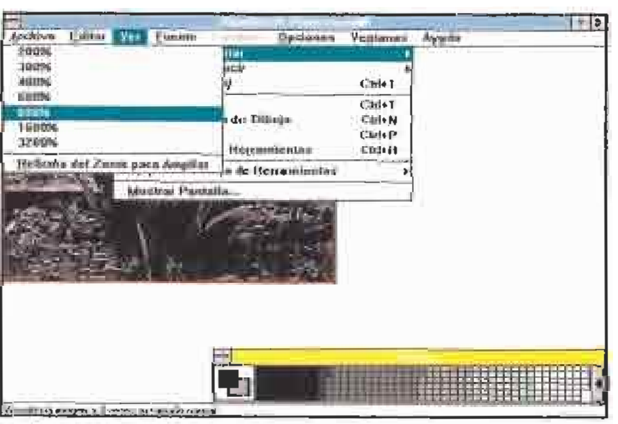
De esta forma tan simple, tendréis dos ordenadores en uno. Al ser básicamente hardware, el AT ONCE PLUS, que es el nombre del aparato, no presenta ninguna incompatibilidad con los juegos y programas de Amiga.

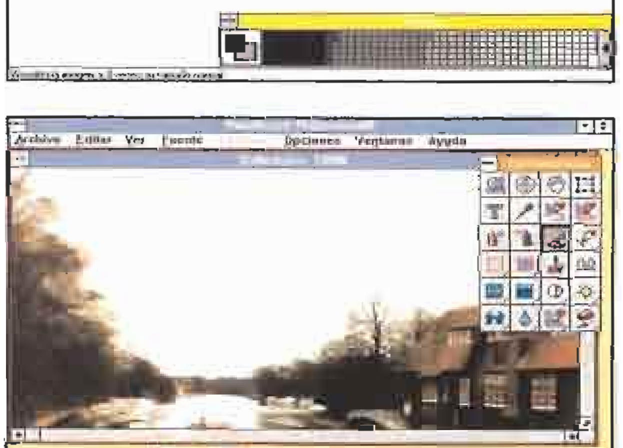
En lo referente a los ordenadores personales, la emulación es completa excepto en determinadas tareas gráficas que impliquen el uso extensivo de tarjetas VGA y similares. Para todos los programas profesionales la única limitación que os encontraréis será la de la RAM que tenga vuestro Amiga.

(Más información: 91 380 28 92)

ANAYA SE APUNTA A WINDOWS

Uno de los programas más populares de dibujo es el «Paintbrush» de Zsoft. Distribuido en nuestro país por Anaya, este paquete gráfico ya va por la edición cuarta y la versión 2.0. Aprovechando las posibilidades de Windows de Microsoft, ha sido presentado en el S.I.M.O. (Feria Monográfica Internacional del Equipo de Oficina y de la Informática), el «Paintbrush Profesional» para Windows. Este programa, muy profesional en prestaciones, se coloca en la línea de utilidades como «PhotoStyler» o «Corel Draw».





Las novedades que incluye son muchas, demasiadas para enumerarlas en una sección tan breve como ésta, pero lo esencial de ellas es que «Paintbrush» mantiene las posibilidades de diseño, además de incluir ahora toda una gama de utilidades de retoque para trasformar imágenes capturadas desde escáner. Y hablando de este tipo de máquinas, os diremos que se ha ampliado la gama de aparatos soportados por «Paintbrush» y, sin exagerar en nada, podemos hablar de que todos los del mercado han sido incluidos en esta nueva versión.

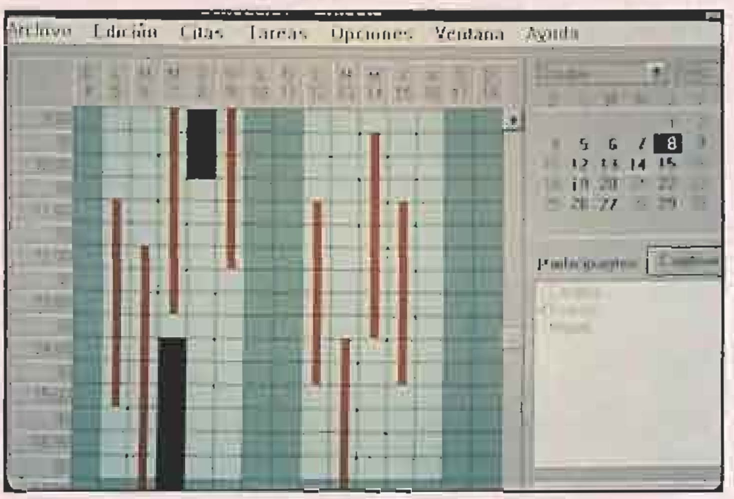
(Más información: 91 320 01 19)

COMPARTIR INFORMACIÓN EN WINDOWS

Cada vez se populariza más el entorno Windows de Microsoft. Tal es la "fama" que ha conseguido este práctico software, que no pasa ningún mes en el que cualquier compañía no presente alguna novedad que funcione en Windows. Lo único que faltaba era una ampliación del paquete que soportase el funcionamiento de los tipos de redes más utilizadas en el mercado.



Microsoft, consciente de esta limitación de su producto, ha desarrollado y presentado a la prensa hace tan solo unos días, el nuevo Windows para trabajo en grupo. ¿Qué diferencia hay entre el 3.1 y el nuevo Windows? Aparentemente ninguna, pero en realidad todas. Nos explicamos.



A partir de ahora, los servidores de red y los puestos asociados podrán trabajar bajo Windows, intercambiar información, comunicarse entre ellos y todo, aunque parezca increíble, sin salir del entorno.

Todo el proceso será transparente al usuario y éste lo único que podrá ver es algún que otro icono nuevo. Si hay una cosa que siempre ha asustado a los potenciales usuarios de redes era lo poco "amistosos" que eran los comunicadores y lo complicado del proceso de instalación. Microsoft pretende que esto acabe con su nuevo producto, logrando una simplicidad y facilidad de trabajo realmente asombrosas, accesible a cualquier persona.

(Más información: 91 804 00 00 y 93 490 01 74)



RAM PARA TODOS LOS USOS

Seguro que muchos de vosotros habéis recibido el fatídico mensaje de "no hay memoria", mientras estabais trabajando con vuestro humilde Amiga 500. Mail Sat, empresa, por una vez, española, distribuye unas ampliaciones de memoria para este ordenador con las que obtendréis inmediatamente un super computador con 2 megabytes de RAM. Para instalar la placa no tendréis ni siquiera que abrir el Amiga, únicamente conectarla al slot de expansión y..., podréis disfrutar completamente de las nuevas posibilidades de vuestro ordenador. Se acabó el sufrir por la falta de memoria.

(Más información: 91 380 28 92)

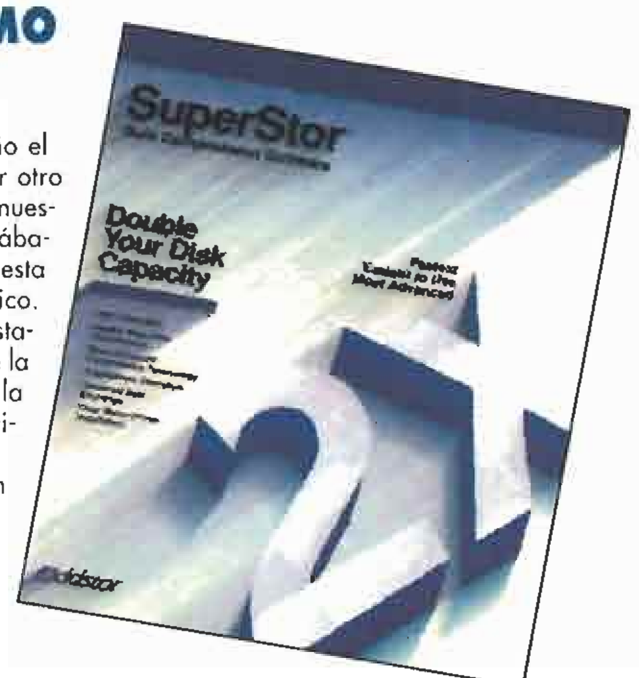
VUELVE EL S.I.M.O.

La XXXII edición de la Feria Monográfica Internacional del Equipo de Oficina y de la Informática (S.I.M.O.) se ha celebrado en el Parque Ferial Juan Carlos I de Madrid durante los días 13 al 20 del pasado mes de noviembre. Todas las novedades de cientos de expositores procedentes de casi todos los países del mundo llenaron el enorme recinto ferial de profesionales del sector a la caza y captura de las nuevas tecnologías. Nosotros, por supuesto, no podíamos faltar a la cita y también estuvimos allí. En los próximos números de la revista os contaremos las maravillas que se mostraron.



Compañías como Apple, Microsoft y un largo etcétera no menos importantes, enseñaron a los visitantes el fruto de sus nuevos trabajos en el campo de la alta tecnología informática.

APROVECHA AL MÁXIMO EL DISCO DURO



Si se os ha quedado bastante pequeño el disco duro, la solución no es comprar otro nuevo sino instalar un compresor. En nuestro ejemplar del mes pasado os hablábamos de uno de los más conocidos y en esta ocasión lo hacemos de otro, no menos práctico. «Superstor» de Addstor es un programa que instalado sólo os ocupará una pequeñísima parte de la RAM, eso si no lo instaláis en la parte alta de la memoria, y prácticamente duplicará la capacidad de vuestro disco duro.

La velocidad de compresión y descompresión de «Superstor» de Addstor es realmente impresionante y entre sus opciones se encuentra una interesantísima. Esta consiste en la posibilidad de comprimir disquetes y que estos puedan leerse en otro ordenador aún sin tener instalado el programa.

Más información: 91 358 96 25)

UN ESTUDIO DE MÚSICA PROFESIONAL PARA AMIGA



El «Digital Sound Studio» de GVP, para Amiga, es un digitalizador estéreo de ocho bits que te permitirá convertir tu Amiga es un estudio de grabación casi profesional. Sí, sí lo que oyes.

El paquete incluye un conector para el puerto paralelo del ordenador al que deberás enganchar la salida de audio de tu equipo de música y el software necesario para manipular la señal sonora. Entre las ventajas del «D.S.S.» se encuentra: la posibilidad de trabajar con 31 samples a la vez, en memoria; capacidad MIDI; múltiples efectos de todo tipo; compatibilidad con un gran número de formatos de intercambio de datos y con cualquier tipo de Amiga, desde el 500 hasta el 3000; y un largo etcétera de interesantes ventajas.

Estas te convertirán, dependiendo de tu oído musical, en el Beethoven del siglo XXI o, si tus gustos son diferentes, en el Paul McCartney del 2000. Sólo es cuestión de tu capacidad musical y de que te compres este revolucionario «Digital Sound Studio» de GVP.

(Más información: 91 527 82 25)

DIGITALIZA EN TU PC



El nuevo «Video Digitizer», de Computer Eyes, es un asombroso producto que permite digitalizar de cualquier fuente de vídeo a un PC equipado con tarjeta VGA estándar. Un vídeo doméstico, tanto de VHS como de S-VHS, Beta o Super Beta, o incluso cámaras de vídeo de cualquier formato, pueden ser conectadas al «Video Digitizer» y sus imágenes capturadas, transformadas y pasadas a disco en diferentes formatos gráficos. Algo realmente increíble. Para instalar este producto no necesitarás más que un slot libre en el ordenador, sea éste de 16 ó 8 bits, y una señal vídeo PAL procedente de un conector RCA o Super VHS.

El software que incluye la tarjeta permite ver la imagen en tiempo real y elegir la escena para capturar, que luego podrá ser retocada desde el mismo programa hasta obtener los valores de brillo, contraste y color que nos parezcan más adecuados.

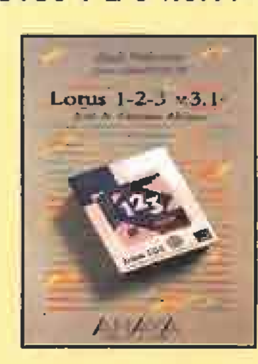
Se incluyen en el paquete drivers para los modelos más conocidos de tarjetas de SVGA, que nos permitirán hasta 256 colores en pantalla en resolución 640 por 480. «Video Digitizer» no es una tarjeta profesional, pero la verdad es que le falta muy poco para serlo. Sus características y su competitivo precio le hacen especialmente atractiva para los que queráis iniciaros en el mundo informático de la imagen. Si tenéis la oportunidad, no dejéis pasar esta buena ocasión de ampliar vuestros equipos y conocimientos.

(Más información: 91 522 49 79)

LIBROS

APLICACIONES

«LOTUS 1-2-3 v.3.1+»



304 Págs — 1380 Ptas.

Completo manual para los usuarios del popular Lotus 1-2-3 que posean conocimientos previos acerca del manejo de cualquiera de sus versiones y deseen conocer las nuevas posibilidades que ofrece la versión 3.1 de una de las más conocidas y utilizadas hojas de cálculo.

Enseña el manejo de la nueva versión mediante el uso de ilustraciones en las pantallas. Explica todas y cada una de las funciones disponibles en el programa, incluyendo además un apéndice de los códigos de control de la impresora para que el usuario sepa como sacar el máximo provecho de las capacidades de impresión.

José A Güemes Alonso •••
Anaya — **Nivel «C»**

APLICACIONES

«WORDSTAR 6»



252 Págs — 1250 Ptas.

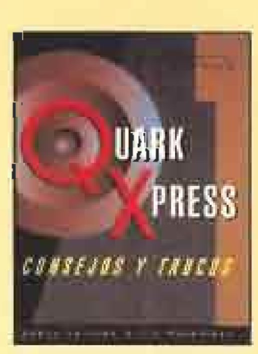
El libro introduce al lector en el manejo de los procesadores de texto Wordstar. Aunque está escrito para la versión numero 6 del mencionado programa, se adecua perfectamente a las anteriores versiones.

El libro comienza a enseñar las nociones básicas para terminar por explicar el funcionamiento de las utilidades más importantes del programa.Pero no menciona el uso de funciones como «Inset Graphics» o «Star Exchange», que son sólo utilizadas por los expertos, ya que los destinatarios del libro son personas sin conocimientos previos, que deseen conocer las posibilidades que ofrece la última versión del Wordstar.

Alan Winn •••
Pirámide — **NIVEL «I»**

APLICACIONES

«QUARKXPRESS, CONSEJOS Y TRUCOS»



282 Págs — 2995 Ptas.

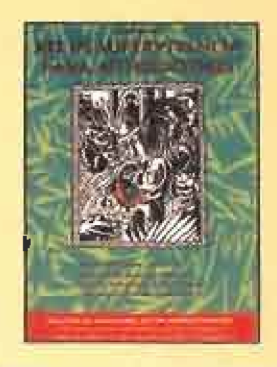
Dos de los más prestigiosos especialistas en el entorno Macintosh presentan un libro indicado para personas que quieran conocer el uso de la versión 3.1 del QuarkXpress.

El libro no sólo es una recopilación de trucos y consejos, sino una perfecta guía de aprendizaje, aunque el lector, por supuesto, debe tener ciertos conocimientos. Mediante profusas ilustraciones, el usuario podrá llegar a conocer desde los fundamentos del QuarkXpress a las formas de impresión del programa, pasando por todo lo referente a maquetación y demás funciones de este nueva y potente versión.

David Blatner y Eric Staub •••
Página Uno — **NIVEL «C»**

DIVULGACIÓN

«KIT DE SUPERVIVENCIA PARA AUTOEDITORES»



172Págs — 2495 Ptas.

Del mismo autor que el anterior y utilizando similar estilo, este libro enseña a los poco iniciados en la autoedición numerosos conocimientos para profundizar en el tema. Toca asuntos como las fuentes, el procesamiento de texto, color, impresión, etc.

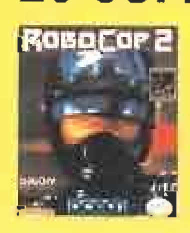
Acompañado además por un disco que incluye doce utilidades más de cuatrocientas kilobytes de clip art y dos fuentes PostCript, este manual es una completa guía tanto para principiantes como para expertos. El libro tiene un tratamiento profundo y ameno, y sus ilustraciones, no muy numerosas, muestran ejemplos de lo que puede llegar a hacerse en la autoedición con un Macintosh.

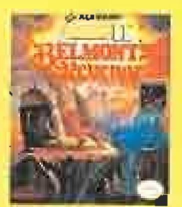
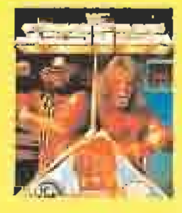
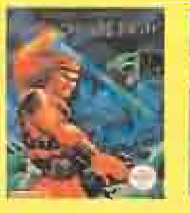
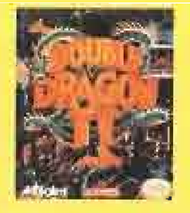
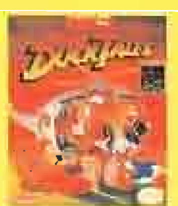
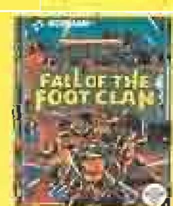
David Blatner •••
Página Uno — **NIVEL «C»**

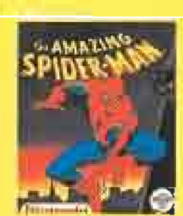
·PÉSIMO ··FLOJO ···NORMAL ····BUENO ·····MUY BUENO NIVEL I: INICIACIÓN NIVEL C: CON CONOCIMIENTOS NIVEL E: PARA EXPERTOS

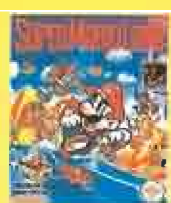
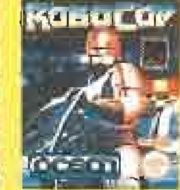
¡CONSIGUE CON LOS SUPERPOSTERS Y LAS

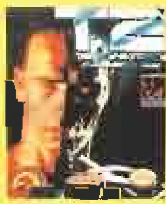
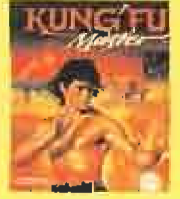
20 SUPERPOSTERS

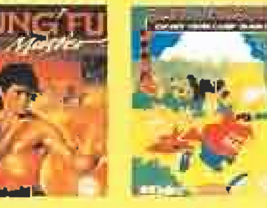




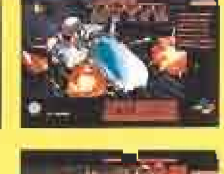
















Reúne 3 bolsas pequeñas de snacks Matutano y canjéalas **GRATIS** en tu establecimiento habitual por un fantástico **Superposter** y dos **Superfichas** de los juegos **GAMEBOY** y **SUPER NINTENDO**.
Hay 20 Superposters y 40 Superfichas con increíbles trucos para jugar **¡a tope!**
¡COLECCIONALOS!



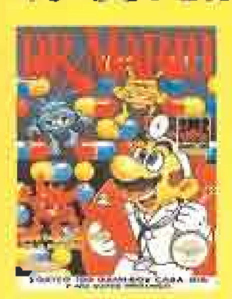


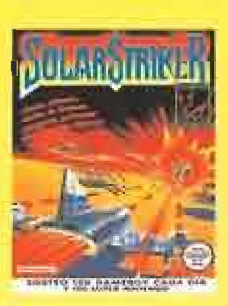
Esta promoción caduca el 10 de febrero de 1993. Bases depositadas ante el ilustre Notario del Colegio de Barcelona.

Matutano

SUPERFICHAS NINTENDO!

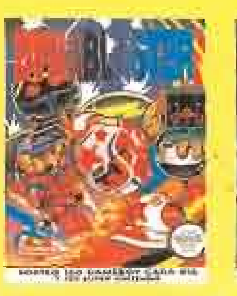
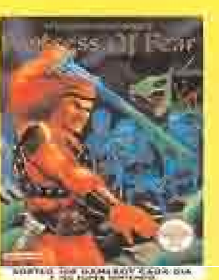
40 SUPERFICHAS

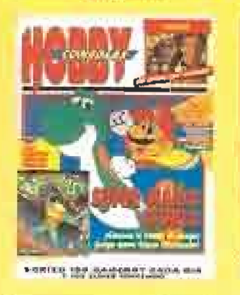


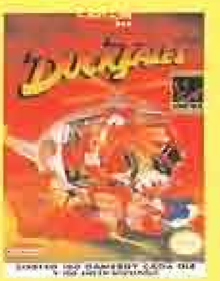



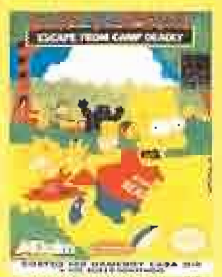


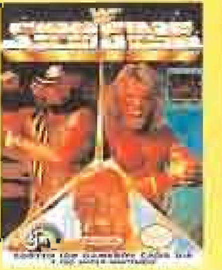
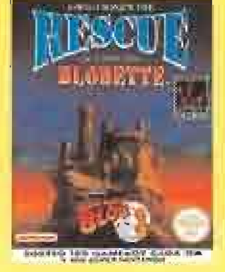


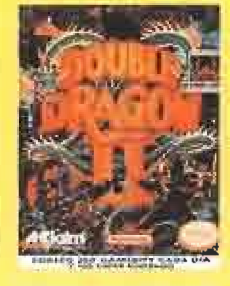



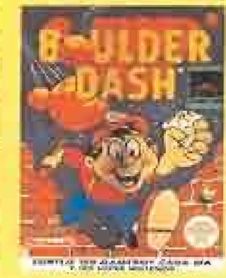



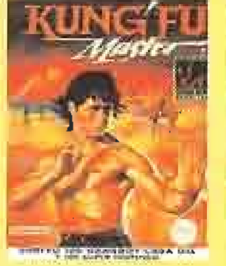








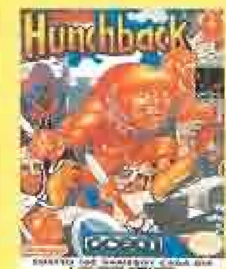



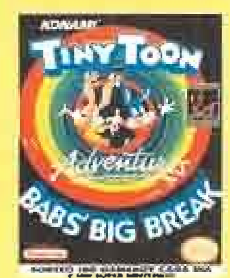


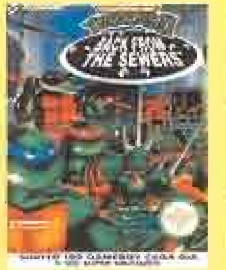


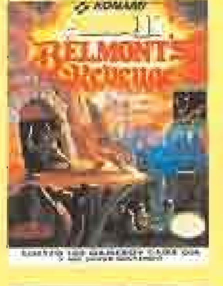


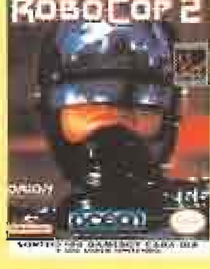


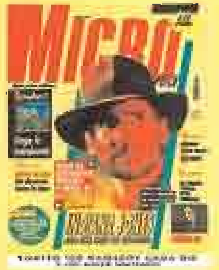



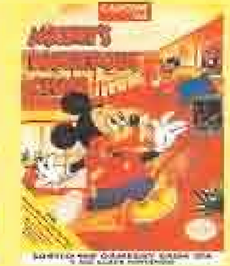
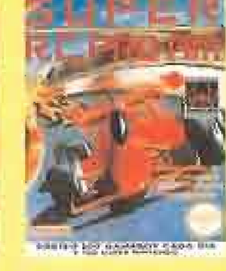
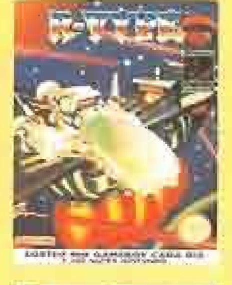
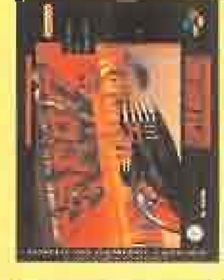




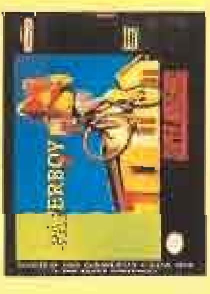




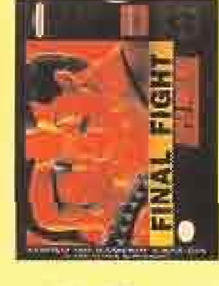








¡REGALAMOS 100 GAMEBOY CADA DIA Y 100 SUPER NINTENDO!

Sigue las instrucciones que encontrarás en las Superfichas.

¡APRESURATE!

Las **1000** primeras cartas tienen automáticamente un **GAMEBOY GRATIS**



FECHA PRIMER SORTEO: 2 Noviembre 1992. FECHA ULTIMO SORTEO: 5 Diciembre 1992.

YO NEXUS 7

Hoy terminamos la serie "Guía Facultativa Nexus-7 para jugadores", que durante tres capítulos ha intentado concienciar al usuario del necesario uso de unas normas de administración correctas de los programas de ordenador según sus características. En el presente artículo se incluye un pequeño "Diccionario de la salud", que especifica algunos de los términos y fármacos más importantes que todos debemos conocer. Este "diccionario" junto a la "guía", será de inestimable valor para todos los videoadictos del presente y del mañana. ¡La salud es cosa de todos!

ASC II:

AcidoCetilSalicílico con vitamina C Dos. También conocido por Aspirina. Recomendado en caso de dolencias, jaquecas y procesos febriles ocasionados por el uso constante del ordenador.

ALGORITMO:

Fármaco de nueva aparición en el mercado, de composición parecida a los estimulantes cafeína o cola, y que provoca un temblor ascendente y rítmico en el cuerpo del sujeto. De ahí su nombre: Algo-Ritmo. Su ingestión masiva puede causar chasquidos nerviosos en los dedos de la mano, pero eso ya es rock & roll.

ARCADE/A:

Movimiento del estómago que excita a vómito. /Máquina recreativa donde la gente se "marea" siguiendo con la vista unas extrañas luces de colores.

BUS:

Aunque no es medicamento propiamente dicho, si es un vehículo importante para el traslado de las personas de un sitio para otro. Recomendado por los terapeutas para los pacientes que se cansan al caminar.

COMPRIMIDO:

Presentación de la mayoría de los programas –software– que se administran vía oral. También cápsulas. Es el resultado de comprimir un programa en un disquete lo más apretado posible para luego cerrarlo herméticamente. Si se manipula el envoltorio, los datos –la composición– al estar envasado a presión, pueden salir desparramados.

ELECTROSOFT:

Tratamiento psico-terapéutico que se practica a los pacientes que han sufrido un "shock" emocional por perder una partida en su videojuego favorito. El método consta de varias descargas de corriente eléctrica –330 watios– hasta la total recuperación del individuo. A veces falla la terapia y el usuario queda "colgado". (Ver también silla eléctrica).

GUÍA FACULTATIVA PARA EL VIDEOJUGADOR EMPEDERNIDO

CAPÍTULO 4

JARABE DE RICINO:

J.D.R. Repulsivo preparado de horripilante sabor. (Ver Ricino y RPG)

PANTALLA:

Denominación común referente a los rayos X ó radiografía. Según la resolución y características del monitor, el paciente podrá ver sus huesos más apretados (alta resolución), o más flojos y blandengues (baja resolución). Si la imagen vibra es posible que el aparato esté en el modo de Interlace-Fliqueo o también que el paciente se esté congelando de frío por haber estado mucho tiempo de pie y sin camiseta. Radiografía.

PCs:

Animalitos acuáticos y vertebrados cubiertos de escamas. Son muy recomendados por los psicólogos para los pacientes que padecen ansiedad y nervios. Contemplarlos nadar en monitor o pecera relaja y tonifica.

P-DOS 5.0:

Descarga de aire intestinal que padecen los usuarios que han instalado mal la nueva versión del sistema operativo y que permanecen sentados largas horas frente al monitor sin encontrar la solución.

RAM/ROM:

Preparado casero –receta de la abuela– a base de leche (RAM), y de una bebida alcohólica fuerte (RON). Provoca en el sujeto una intensa sudoración y ayuda a eliminar la fiebre y las toxinas del organismo. Se debe ingerir antes de irse a dormir a la cama.

RICINO:

Planta de cuyas semillas se extrae un aceite utilizado como purgante. Muy útil en los casos de atascamientos del disquete en la unidad.

R.P.G:

RetroPropulsivoGastrointestinal. Medicamento de similares características al JDR y de parecidos efectos. La única diferencia está en su presentación (cápsulas).

SILLA ELÉCTRICA:

Artilugio de madera conectado a un poste de alta tensión/voltaje, donde se practica las sesiones de "ElectroSoft". Ver Electrosoft.

Bien, y aquí llegamos al final. Lógicamente existen muchas más terminologías y definiciones en el Diccionario de la Salud-Informática, pero nos ocuparían páginas y páginas. Tal vez algún día lo edite la Real Academia. Quién sabe, "más vale prevenir..."

Rafael Rueda



Busca las diferencias





En esta ocasión, José María Calleja Gonzalo, de Madrid, nos ha enviado estas dos fotos, pertenecientes a dos juegos totalmente distintos de dos de las consolas de Nintendo. Los juegos estamos seguros que ya los habréis reconocido. Uno es «Jackie Chan's Action Kung-Fu», y el otro, «Super Adventure Island». Las dos corresponden a uno de los enemigos de final de fase, pero su parecido es más que notable. Además, los dos juegos están realizados por la misma casa, Hudson Software. A lo mejor piensan que como hay casi cinco años entre uno y otro, nadie se daría cuenta, pero este lector madrileño les ha pillado "infraganti".

LA Otra PANTALLA



Con motivo de las navidades, muchos de vosotros nos habéis enviado un montón de pantallas relacionadas con dicho tema. La calidad de las mismas no deja lugar a dudas de las capacidades que tenéis la gran mayoría.

Este es el caso del grupo Informatic World, integrado por Francisco Javier Macías y José Manuel Vélez, amigos y residentes en Huelva. En ella descubrimos el momento en que un pillo de poca monta, roba las vestiduras de..., Papá Noel.

Esto es algo increíble ! Ni Santa Claus se salva. Es que sois la pera. Además, y para colmo de males, le han tatuado en cierta parte de su cuerpo que por pudor, no mencionamos. Esperemos que "Santa" no se enfade demasiado con nosotros o con ellos y nos traiga muchos regalos. Pues nada. Feliz Navidad, y comer mucho turrón.

¿Cómo
es posible que las compañías de videojuegos no se hayan decidido sacar al mercado algún programa deportivo menos conocido, como waterpolo, hockey sobre hierba, etc, en los cuales contamos con grandes campeones?

¿Por qué
la compañía Intel, ha decidido a última hora cambiar el nombre de su nuevo microprocesador, que ya no es ni 586, ni P5, sino Pentium. Quizás quiera proteger la denominación como nombre de marca ?

¿Cuándo
va a salir un disco duro para la familia del Amiga, lanzado oficialmente por Commodore, sin tener que esperar a que tenga que lanzarse al mercado un nuevo modelo de la saga que incorpore dicha opción?

¿Qué
está esperando LucasArts para sacar al mercado un juego basado en la nueva serie de televisión "Las aventuras del Joven Indiana Jones", después del éxito que ha tenido –y va a tener– con las del Indy más adulto?

HUMOR por Ventura & Nieto



EL JOYSTICK DEL FUTURO



Te preocupa que tu mando de videojuegos se rompa o se despegue cada dos por tres?. Si tu respuesta es afirmativa, aquí tienes la solución a tus problemas. Y todo gracias a Carlos Serrano Torres, de Sevilla, que ha diseñado y construido el aparato que en esta misma página reproducimos. Sus opciones son varias. Con un mando en forma de asta de toro, apto hasta para aquellos que no sepan torear, y una forma que intimida a los enemigos de final de fase, no habrá arcade que se nos resista. Su único problema va a ser el alto precio que tiene, pero merece la pena. Seguro.



uno de los personajes más famosos del mundo de las consolas, por no decir el indiscutible número uno del software mundial, ha aparecido recientemente en la portada de uno de los periódicos más importantes de Inglaterra. El mencionado héroe es, ni más ni menos, que el gran Mario de la archiconocida Nintendo. Y el periódico, el prestigioso diario británico The Times, decano de la prensa anglosajona y lectura obligada de la alta sociedad "isleña".

Lo que anticipaba en su portada (la primera vez que un periódico tan serio sitúa en primera plana este tipo de noticias), era un pequeño reportaje sobre el excesivo uso de la televisión por parte de los mas jóvenes, a través de los medios de comunicación más importantes, como los vídeos, las películas y, cómo no, ordenadores y consolas. Por lo visto, los ingleses están muy preocupados por los hábitos de conducta de sus infantes, achacando al software todos sus males. Sin embargo, y lo decimos por enésima vez, están muy confundidos.

Y ES QUE NADIE SE SALVA...

Estamos colgados. Muy, pero que muy colgados. Y como prueba de ello, la numerosa familia que formamos la gente de Micromanía os hemos puesto hasta el arbolito de Navidad. Para que luego no digáis que no nos preocupamos por vosotros. Lo hacemos y mucho.

Ya no tenéis que ponerlo en vuestra casa. Basta con que coloquéis esta foto en vuestra habitación, y ya tenéis un ambiente totalmente navideño. Sólo os falta un buen Belén, turrón y un poco de champagne para brindar con nosotros por una feliz Navidad y un próspero año nuevo a todos.



NOTA. - Sabemos que sois unos chicos muy inquietos y que os rondan por la cabeza muchas preguntas sin respuesta. ¿A qué esperáis para escribirnos y contarnos qué pensáis? ¡¡Esperamos impacientes vuestras cartas!! Por si todavía queda por ahí algún despistadillo os recordamos que nuestra dirección es: MICROMANÍA, HOBBY PRESS S.A.
C/ De los Ciruelos. nº4, 28700 San Sebastián de los Reyes (Madrid).

***FORMIDABLE...** la 32 edición del S.I.M.O. que se va a celebrar en el recinto ferial Juan Carlos I, en Madrid. Cada año va ganando en prestigio y asistencia, y se va haciendo con un puesto de élite entre todas las ferias que se celebran en España. Aunque el tema del software de entretenimiento no va a estar presente todo lo que desearíamos –tener en cuenta que se trata de una feria de material de oficina más que de otra cosa–, ver aspectos tan importantes como realidad virtual y otros avances merecerá la pena.*

***LAMENTABLE...** que las compañías dedicadas a la producción de software de entretenimiento saquen a la calle en primer lugar las versiones en disquete, para, al cabo de un tiempo, sacar la de CD-ROM. De este modo, en el periodo que transcurre entre un lanzamiento y otro, hemos consumido una buena parte de nuestro disco duro. Además, tampoco suelen ser tan distintas ambas versiones que justifiquen el retraso mencionado.*



JOYPLUS PARA NINTENDO® GAME BOY Y SEGA® GAME GEAR

Handy Boy -SV 907-

Accesorios multifunción para Nintendo Game Boy® con características especiales:

- Amplificador estéreo con altavoces.
- Lupa de aumento ajustable para la pantalla LCD.
- Iluminación.
- Botones de disparo de mayor tamaño.
- Joystick incorporado.

El sistema es muy compacto y se puede plegar fácilmente.
Tiene 2 interruptores separados para conectar/desconectar la luz y el sonido.
Puede funcionar con el conector de baterías de Nintendo Game Boy® o con el sistema de baterías SV 901/902.



Handy Power Kit -SV 900-

Cargador rápido que incluye adptador, batería recargable (SV 901) y cables de conexión.
Para uso exclusivo con Nintendo Game Boy® y Sega Game Gear®.

- El cargador rápido se puede usar directamente como un adaptador de corriente.
- Posibilidad de carga rápida de batería en dos horas.
- Función especial de descarga para alargar la vida útil de la batería.



Handy Power I
Handy Power II

Baterías recargables para usar con el cargador rápido SV 900. Incluye cinta/pinza y cables de conexión para Nintendo Game Boy® y Sega Game Gear. Sensor térmico incluido para evitar sobrecargas.
Fabricado con material resistente a los golpes.
-SV 901: 14 horas de juego con Nintendo Game Boy®.
2 horas de juego con Game Gear®.
-SV 902: 28 horas de juego con Nintendo Game Boy®.
4 horas de juego con Game Gear®.



Carry Pouch -SV 905-

Resistente funda de transporte de PVC para Nintendo Game Boy®.
Incluye cinta para su transporte al hombro.
Equipado con una pantalla ajustable especial para proteger a la pantalla LCD de la luz solar directa.

® Nintendo Game Boy es una marca registrada de Nintendo.
® Sega Game Gear es una marca registrada de Sega.

DROSOFT Moratín, 52, 4º dcha. 28014 Madrid. Tel.: 91/429 38 35 Fax:91/429 52 40



¡Más madera, es la guerra!

CAMPAIGN

La guerra no es un juego ni es divertida. Sin embargo, un juego sobre la guerra sí lo es, y mucho. Quizá los antibelicistas no estén de acuerdo con nosotros en tal afirmación, pensando que cualquier cosa que tenga mínimamente que ver con un asunto de armas debería estar más que prohibida. Quizá lleven razón o quizá no, no somos nosotros los que debemos juzgar. Pero de una cosa estamos seguros. Si alguna de estas personas jugara por unos momentos con «Campaign», cambiaría radicalmente de actitud. Así de fenomenal es este programa.

- EMPIRE
- Disponible: **AMIGA, ST, PC (EGA, VGA, MCGA)**
- V. Comentada: **AMIGA**
- **Estrategia**

Dicen que la cosa comenzó cuando a un señor bajito, con bigote y una mala leche que tiraba de espaldas, se le antojó decir que Polonia tenía que pertenecer por sus narices a la nueva Alemania o, como a él le gustaba decir, al Tercer Reich. El asunto no gustó ni un pelo en muchos sitios, ni en Francia, ni en Inglaterra, ni en Estados unidos, ni, por supuesto, en Polonia. Así que por culpa del señor bajito y con bigote, empezó un diálogo que resumido venía a ser algo así: –"Que te tienes que retirar de Polonia" –"Que no me retiro" –"Que te retires" –"Que no quiero" –"Pues te vamos a declarar la guerra" –"Pues bueno, me da igual. Tengo más cañones que vosotros" –"Sí, pero nosotros tenemos más aviones" –"Pues me alío con los italianos" –"Y nosotros con los rusos, ¡hala!.."

Total, que como niños de colegio. Por culpa del más malo, nadie quiso dar su brazo a torcer y se lió la que se lió, con un saldo más que catastrófico para el mundo en general. Y esperemos que nunca más se repita algo como aquello, al menos en la vida real. Hemos mencionado la vida real porque en la ficción ya se ha repetido. Sólo que de un modo más que agradable para todos los bandos. Gracias a «Campaign», la guerra no sólo ha pasado a ser un juego, sino que además, es algo divertido.

ESPERANDO EL DÍA D

El asunto no va exactamente de un modo cronológico. Simplemente, al mando del bando que deseemos, tendremos como principal objetivo ganar la guerra. A nuestra disposición se encuentran todo tipo de carros de combate, aviones, buques de guerra y tropas, que deberemos manejar con la suficiente habilidad y destreza como para conseguir, al menos, vencer en el número suficiente de batallas que nos concedan la victoria final. Para lograr tal fin, deberemos actuar ordenadamente en dos fases diferentes: la Campaña y el Combate.

En el sistema de campaña, controlaremos una serie de ejércitos que se encuentran distribuidos en los distintos mapas que posee el juego. Cada ejercito está compuesto por varios grupos, y cada grupo a su vez consta de un determinado número de vehículos. Nuestra tarea será manejar los vehículos de los distintos grupos, asignándoles un destino y una táctica determinada. Observaremos que, en cada grupo, unos iconos nos informarán si éste se encuentra en movimiento, realizando alguna acción, así como los informes individuales de cada vehículo. También tendremos noticia de si el grupo es amigo o enemigo, o si se encuentra parado o no gracias al color con el que se identifican en el mapa. Otro punto a tener en cuenta será la logística, es decir, todo el asunto llamémosle de retaguardia: la distribución correcta de todo el material disponible y la producción de armas, tanques, cañones, combustible, etc.

El sistema de combate es más complejo y, al mismo tiempo, más completo y extenso. Aquí manejaremos, directamente sobre el mapa, todas las unidades que componen cada grupo, que estarán representadas por diversas figuras geométricas de mayor o menor tamaño. Tendremos acceso al manejo de los vehículos de forma directa, podremos realizar invasiones costeras, así como manejar las armas y disfrutar de las espectaculares batallas en un modo gráfico en 3D. Comentar aquí todas las posibilidades que ofrece «Campaign» en sus dos sistemas sería demasiado extenso, por lo que lo mencionado hasta ahora tan solo pretende crearos una ligera idea de por dónde van los tiros (nunca mejor escrito).

¡Y ENCIMA CON EDITOR!

Junto a lo anteriormente expuesto, el programa dispone de un completo editor que nos permitirá crear tanto campos de batalla como grupos de ataque y defensa de todo tipo, por tierra, mar y aire, a gusto del consumidor.

Por todo lo citado, creemos que ya estáis en posición de pensar, al igual que nosotros, que «Campaign» es un simulador realmente excepcional, con el que se puede hacer prácticamente de todo, además de poseer un tremendo realismo. Eso sí, no esperéis unos gráficos que tiren de espaldas. Excepto las batallas en 3D, que son bastante vistosas, el resto del juego se basa en acciones sobre mapa. Lo único que ocurre es que hay que controlar tantos parámetros al mismo tiempo, que la sensación de estar inmersos en el fragor de la batalla es total. Y si, además de la magistral lección de estrategia que da y propone el juego, os parece poco, aquellos que dispongan de una RAM de un mega o más, podrán también disfrutar de una increíble intro con unos gráficos, un sonido y unas voces digitalizadas alucinantes.

La pena de todo es que se basa en unos trágicos hechos que, por desgracia, no fueron tan agradables como jugar a «Campaign». Si en aquellos tiempos hubieran existido los ordenadores personales, quizá el señor bajito y con bigote, hubiera librado sus propias batallitas en su habitación, sin jo... robar al resto del mundo. Pero como ya no es posible dar marcha atrás en el tiempo y evitar aquel cúmulo de calamidades, tomémoslo con optimismo y gritemos bien fuerte como hizo nuestro amigo Groucho: "¡Más madera. Es la guerra!"

F.D.L.



La secuencia de introducción es una espectacular escena en la que veremos las evoluciones de varios carros de combate.

Todos los factores serán decisivos a la hora de lanzar un ataque contundente. Incluso las particularidades del terreno.



Una completa información sobre las características de cada vehículo, se encontrará siempre a nuestra disposición.



Una vez seleccionado el objetivo, hay que decidir si la elección es acertada o interesa más hacer otro movimiento.

Unos graciosos iconos nos mantendrán al tanto de si la tropa se encuentra en movimiento y si son aliados o no.

La fuerza aérea debe contar con los aparatos adecuados. En esta pantalla podremos realizar la elección precisa.





Por la vía rápida

A-TRAIN

Llega una nueva simulación del tipo de construcciones. Esta vez todo se desarrollará en torno al mundo del ferrocarril. Deberemos hacer prosperar una población, construyendo hoteles, transportes, fábricas, campos de golf, etc. Preparaos a construir un imperio ferroviario.



Para que nuestra población esté contenta y tenga un buen transporte, es necesario adquirir buenos trenes.



De unos simples terrenos, podremos edificar una inmensa metrópoli y aumentar nuestro capital disponible.

- MAXIS
- Disponible : **PC**
- T.Gráficas: **VGA**
- **Simulación/Estrategia.**

No os digáis que de pequeños no os gustaba ir a la estación de tren y ver los vagones pasar uno tras otro. Seguro que os preguntabais cómo es el mundo que los rodea. Este simulador hará que viváis esa experiencia. Os sorprenderéis de lo vital que es una línea ferroviaria y de la infraestructura que mueve este negocio. Vuestra misión se basará en la gestión y desarrollo de una línea férrea.

A TODO TREN

Se empieza diseñando y gestionando un sistema de transporte de pasajeros y de mercancías que sea eficaz y rentable. Primero se construye una vía y una estación que esté cerca de un núcleo urbano y se compra un par de trenes de pasajeros y de mercancías obteniendo una vía productiva. Después se convierte en un juego financiero, en el cual tendréis que pedir préstamos a los bancos para extender vuestros holdings y propiedades.

Poco a poco invertiréis en Bolsa y construiréis vuestro imperio. Pero tened cuidado ya que los préstamos deben de ser devueltos con sus intereses en un tiempo límite. Al igual que la Bolsa, donde toda vuestra inversión se puede venir abajo sin caen los valores de las acciones.

Los objetivos primordiales del juego serán diseñar una ciudad en función del sistema de transporte, construir y gestionar con éxito un negocio y jugar en bolsa y haceos ricos. Una vez que vuestro capital haya alcanzado la suma de veinte millones, seréis obsequiado con las llaves de la ciudad, y os dispondréis a construir en otro escenario, en total de seis.

NUESTRA OPINIÓN

El manejo del programa es bastante sencillo, pues continuamente se muestran en pantalla todas las opciones. El control se realiza por menús desplegables y no cobran cantidad por acceder a ellos. Como sucede en este tipo de simuladores, los gráficos son sencillitos pero correctos. Claro que un programa de esta índole no necesita más. Si siempre deseasteis ser unos magnates del ferrocarril, este es vuestro juego.

E.R.F.



Rescata a la princesa

DOODLEBUG

Érase una vez que se era, una tierra poblada por unos encantadores bichitos. Todos vivían en paz y en armonía, bajo el reinado del King-Bug. Los habitantes de Cartoonia, que así se llama la mencionada tierra, soñaban con llegar a casarse algún día con la hija del monarca. Y si vosotros la pudierais ver, pensaríais lo mismo. Tenía un cuerpo que rozaba la perfección, unos ojos azules como el cielo en un día despejado y una sonrisa que era capaz de derretir al guerrero más pintado.





Sólo el ingenio nos permitirá salir victoriosos de algunas situaciones.



Habrá que calcular muy bien las distancias al saltar de una plataforma a otra. Un fallo y la muerte está garantizada.



No hay nada como una buena casa donde reponer las energías perdidas. Al final de cada fase nos encontraremos una.

- CORE DESIGN
- Disponible: **ATARI, AMIGA**
- V. Comentada: **AMIGA**
- **Arcade de plataformas**

En fin, que esto parecía el paraíso. Hasta que un día, un grito rompió la tranquilidad de la que se había hecho acreedora tan maravilloso lugar. Todos aquellos que se encontraban a muchos kilómetros alrededor, pudieron escuchar con claridad las siguientes palabras: "Socorro..., salvarme..., el diablo...". Después, se hizo un silencio sepulcral. Todos corrieron al palacio del rey, pues de allí parecía que venían los gritos.

Cuando llegaron, se encontraron la guardia de palacio totalmente arrasada y un enorme agujero en donde antes había una sólida muralla. Parecía que algo o alguien tenía mucha prisa y no quería esperar a que le abrieran la puerta. Atravesaron el agujero y vieron al rey arrodillado en la puerta, llorando. Al preguntarle por lo sucedido, se puso en pie, y dijo: "El diablo ha venido y se ha llevado a mi hija. Aquel que consiga devolverla a mi lado, podrá casarse con ella y sucederme en el trono".

EN CARTOONIA HAY DE TODO

La oferta era tentadora, pero también llena de peligros. En Cartoonia había muchos lugares nunca antes explorados. Según cuentan viejas leyendas, monstruos inimaginables guardaban que nadie las atravesara. Además, el diablo en persona estaría esperando a quien consiguiera atravesar las tierras. Y este no era precisamente un componente de las hermanas de la caridad.

Pero como de los cobardes nada se ha escrito, hemos decidido acompañar a DoodleBug, el único capaz de devolver a casa a la princesa LadyBug. Así pues, preparaos para atravesar veinte niveles, a cual más complicado, que forman parte de cinco mundos distintos. Al final de cada uno de los mundos, nos espera el jefe guardián de turno, el cual nos impide el paso hacia la tierra siguiente.

Nuestra ayuda son unos lápices de distintos colores, los cuales pueden ser utilizados de dos maneras. Una es usarlos para dibujar diferentes útiles que nos sirvan para sortear algunos obstáculos de pantalla. Disponemos de un paraguas, un globo, poción de inmunidad y tiempo extra, además de una super bomba, que es capaz de acabar con todos los enemigos en pantalla. La otra manera es lanzarlos contra los enemigos a modo de proyectiles.

A MODO DE RESUMEN

Core nos tiene acostumbrados últimamente a productos de una gran calidad. Y en esta ocasión tampoco nos ha defraudado. Los gráficos están realizados con un cuidado propio de la compañía creadora del «Premiere» y «Jaguar XJ220». Aunque los decorados tienen buena culpa en esto. Los movimientos del protagonista responden con exactitud a los que hagamos con nuestro joystick. En fin, Core se apunta otro tanto con este «DoodleBug».

O.S.G.



Como en todo buen arcade, podremos recoger una serie de objetos que nos facilitarán nuestra complicada tarea, y no acabar como el bichillo de la pantalla.

LA PUNTUACIÓN

"Otro arcade poco novedoso pero muy, muy adictivo."

Nunca es tarde si la dicha es buena

ROBOCOP 3

Los más viejos del lugar recordarán como hace algunos meses veía la luz las versiones de Atari y Amiga de la última, hasta el momento, aventura del policía del futuro. Y a todos nos impresionó, debido a la concepción que Ocean había utilizado. En esta ocasión, no manejaríamos al androide. Nos meteríamos dentro de él.

- **OCEAN**
- Disponible: **ST, AMIGA, PC**
- V. Comentada: **PC**
- **Arcade**

Desde entonces, los usuarios de PC, hemos soñado con el día en el que Robocop visitara nuestras pantallas. Y ese día ha llegado. Comparándolo un poco con la versión de Amiga, no hemos podido apreciar diferencias significativas. Quizá éste sea algo más rápido que el de entonces, y también algo más suave, aunque el primero no tiene nada que envidiar a éste último.


La espera a la que nos ha sometido Ocean ha valido la pena. Todo ha sido mejorado en esta versión.

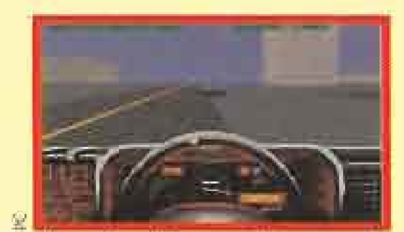
LA MISMA HISTORIA

El argumento sigue siendo el mismo. Podemos elegir entre una parte aventura, en la que seguiremos, más o menos, el argumento de la película todavía sin realizar. Y otra parte en la que la acción impera sobre el resto de las cosas, incluyendo la fase en la que nuestro protagonista es capaz de volar. Los gráficos vectoriales están más cuidados que en la anterior producción, con lo que la sensación de realismo gana muchos enteros en el PC.

NUESTRA OPINIÓN

Si algo desmerece del resto del juego es, sin duda, la dificultad, mayor de lo que hubiera sido conveniente. Los sonidos también están cuidados al máximo, con lo que de todo esto resulta una mezcla explosiva que a más de uno le va a hacer sentirse en la piel coraza del mitad hombre, mitad máquina.

O.S.G.


El uso de gráficos vectoriales en todo el juego, le dota de una realidad y vistosidad raras veces vistas.


Volar, conducir, pelear con otro robot... todo está presente en la tercera visita de Robocop.



No sólo jugar es divertido

SIMULADOR PROFESIONAL DE FÚTBOL

Todos los equipos de primera división están en vuestras manos; los resultados, la alineación... Tenéis en vuestras pantallas un programa compacto que incluye, al mismo tiempo, un simulador de fútbol, una base de datos y un programa profesional de quinielas.

- **DINAMIC**
- Disponible: **PC**
- T. Gráficas: **VGA**
- **Deportivo**

Dinamic ha creado el programa y ha vendido los derechos a la editorial Jackson con la idea de que todos los amantes del balompié os pongáis al día. Como podéis imaginar, debido a las características de la distribuidora, no tendréis que ir a establecimientos especializados para comprar este disco. Lo encontraréis en kioscos y similares.



Todos los datos de los equipos de Primera División, se encuentran en la potente base de datos.

MUCHOS MILLONES

No sólo estaréis enterados de lo que ha acontecido en la temporada 92-93, sino que podréis echar un partidito contra el equipo que más rabia os dé, e incluso probar fortuna en las quinielas. Tal vez, gracias a Dinamic, más de uno se hará millonario. Por lo menos habrá que intentarlo, ¿no? La base de datos que incluye es simplemente asombrosa. Ofrece información de cada uno de los equipos de primera división.



La base de datos es lo mejor que tiene este programa. En ella conoceremos todo lo que deseemos.

NUESTRA OPINIÓN

El apartado gráfico ha sido resuelto correctamente, así como el aspecto sonoro. Los detalles técnicos son aceptables pero no extraordinarios porque lo realmente importante del programa es su contenido.

S.H.R.

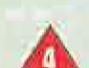




RECOMENDADOS


1. **INDIANA JONES AND THE FATE OF ATLANTIS** — LUCASARTS *(PC)*

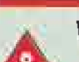

2. **SHADOW OF THE BEAST III** — PSYGNOSIS *(Amiga)*


3. **COOL WORD** — OCEAN *(Atari ST, Amiga,PC)*


4. **KYRANDIA** — VIRGIN *(Amiga, Pc)*

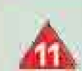

5. **CRUISE FOR A CORPSE** — DELPHINE *(Amiga, PC)*

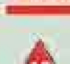

6. **LEATHER GODDESSES OF PHOBOS** — INFOCOM *(Pc)*

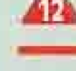

7. **ETERNAM** — INFOGRAMES *(Pc)*


8. **WIZKID** — OCEAN *(Atari ST, Amiga, Pc)*

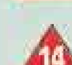

9. **ROME AD 92** — MILLENNIUM *(Amiga, PC)*

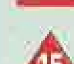

10. **HUMANS** — MIRAGE *(Amiga, Pc)*

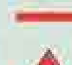

11. **GLOBAL EFFECT** — MILLENNIUM *(Pc)*

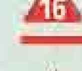

12. **SUMMER CHALLENGE** — ACCOLADE *(Pc)*

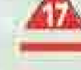
13. **ROBOCOP 3** — OCEAN *(Atari ST, Amiga, Pc)*


14. **CAMPAIGN** — EMPIRE *(Atari ST, Amiga, PC)*


15. **PUTTY** — SYSTEM 3 *(Amiga)*


16. **A-TRAIN** — MAXIS *(Amiga, PC)*


17. **GUY SPY** — READY SOFT *(Amiga, PC, CD-ROM)*


18. **INDIANA JONES AND THE FATE OF ATLANTIS, THE ACTION GAME** — LUCASARTS *(Spectrum, Amstrad, Amiga, Pc)*


19. **EYE OF THE BEHOLDER** — SSI *(Amiga, Pc)*


20. **MILLENIUM** — EMPIRE *(Atari ST, Amiga, Pc)*



Esta lista ha sido confeccionada por la redacción de MICROMANIA y en ella se incluyen los programas que a nuestro juicio destacan por alguna razón especial. En ningún caso la selección se hace atendiendo a cifras de ventas, ni a criterios comerciales; es, simplemente, la opinión completamente subjetiva de la revista.



Ayuda a las "masillas" indefensas

PUTTY

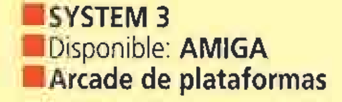
A pesar del descenso de producción que vivimos los usuarios del Amiga, la compañía británica System 3 ha decidido no dejarnos solos estas navidades. Y para ello nada mejor que un buen arcade de plataformas, donde nuestra habilidad y sentido del humor van a ser puestos a prueba.



A pesar de la sencillez de los gráficos y decorados, la vistosidad de «Putty» es más que notable.



La dificultad en algunas pantallas nos puede volver locos. Sólo con paciencia superaremos nuestro objetivo.



- SYSTEM 3
- Disponible: AMIGA
- Arcade de plataformas

En una galaxia muy, muy lejana, había un planeta llamado Zid. Girando alrededor del mismo una luna llamada Putty, en la que vivían los puttis, unas adorables criaturitas, poco amantes de la violencia. Todo en Putty era tranquilo, hasta que un buen día, una nave siniestra al mando del malvado mago Dazzledaze apareció. Desde entonces, la vida en la esplendorosa luna de Putty no volvió a ser nunca lo mismo.

PARECE SENCILLO, PERO...

Nuestra misión es de lo más simple. Tendremos que ir atravesando una serie de pantallas, en las cuales rescataremos a nuestros valiosos aliados y los llevaremos a la nave, situada, por lo general, en la parte alta de la fase. Disponemos de un tiempo determinado para completar cada una de las 18 fases que componen el juego, divididas en seis niveles distintos. Estos son Putty Moon, Dazzledaze Villas, Technofear, Oriental Rooms, Toytown y Twilight Zone. En cada una de ellas aparecen distintos enemigos, mandados por el malvado mago para complicarnos un poco la labor. Tiene la capacidad de aplastarse contra el suelo, siendo así inmune a los enemigos, o por el contrario, engordar hasta explotar y librarse por un rato de cualquier posible molestia.

NUESTRA OPINIÓN

«Putty» mezcla elementos tan importantes en un juego como son buenos gráficos, una música divertida, acorde con el desarrollo, movimientos originales y mucha, muchísima adicción. Volviendo a los movimientos, os podemos decir que su calidad es sólo comparable a la adicción que crea en nosotros el desarrollo de la aventura. Parece ser que por fin sale a la calle un programa capaz de hacer sombra a los intocables lemmings.

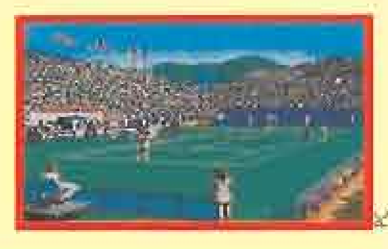
La originalidad es su único punto flojo, si bien en los tiempos que corren no suele ser un factor determinante a la hora de la adquisición de un buen programa. Y os aseguramos que éste va a ser uno de los mejores en las próximas navidades, en las que salir de casa está algo difícil con este «Putty».

O.S.G.



Sangre, sudor y lágrimas sobre la pista

WORLD TENNIS CHAMPIONSHIPS





La mítica pista central de Wimbledon. Jugar en la misma es muy complicado. Ganar, todo un sueño.



En las pistas de tierra batida, hay que tener en cuenta que el bote de la pelota es más lento y más bajo.

Existen dos maneras de jugar al tenis. La primera es la ya conocida y practicada por miles de personas en el mundo entero. Consiste en ajustarse las zapatillas, agarrar con firmeza la raqueta y correr por la pista. Con «World Tennis Championships» hay otra: ajustarse al sillón, agarrar con firmeza el joystick y mirar a la pantalla de nuestro ordenador. No vamos a decir que la segunda sea tan apasionante como la primera, pero se le acerca bastante.

- MINDSCAPE
- Disponible: PC
- Simulador deportivo

Acabáis de asistir a un espectacular partido de tenis televisado. Es tan bueno, que lamentáis que ya haya terminado. Pero no os preocupéis porque con este juegazo vais a poder continuarlo, traspasándolo de la pantalla del televisor a la del monitor de vuestro PC. Y la verdad es que el cambio se nota poco. De igual forma que en la retransmisión, varias cámaras controlan la acción, pero ahora sois vosotros los realizadores y podréis elegir la cámara y el ángulo que más os guste. ¡Ah!, también hay repetición de la jugada para que podáis contemplar a cámara lenta, y cuando gustéis, los puntos más espectaculares. Pero algo cambia: vais a ser uno de los jugadores. Saque y volea o defenderse desde el fondo de la pista, son algunas de las maneras de jugar que desarrollaréis sobre la pista.

También definiréis vuestro estilo al golpear la pelota, ya que se pueden realizar casi todos los golpes que se dan en la realidad. Del mismo modo, hay que tener en cuenta sobre qué superficie se juega (tierra batida, cemento o hierba) con el fin de controlar el bote de la pelota. Las reglas del juego están perfectamente contempladas, incluso se ha incluido la falta de pie.

ALTA DIFICULTAD, ALTO REALISMO

Como la consigna que tenían los programadores de Mindscape al realizar este programa era el conseguir un realismo absoluto, el aprender a jugar bien va a ser casi tan difícil como lo es en la realidad. Menos mal que existe la opción de entrenamiento, en la que podremos practicar todos los golpes, desde el saque hasta el smash, gracias a una máquina lanzapelotas. Vuestro mejor entrenador va a ser el completo manual que acompaña al programa. Mucho entrenamiento y partidos vais a necesitar para lograr que la duquesa de Kent os entregue el plato de campeón de Wimblendon, sin duda el torneo más ansiado por cualquier tenista. Llegar a convertirse en el número uno en la lista de la A.T.P. es casi un sueño, pero merece la pena intentarlo.



Con la opción de repetición, podremos ver nuestros errores para así corregirlos en el futuro. Toda una técnica para mejorar nuestros golpes.

NUESTRA OPINIÓN

«World Tennis Championships» no sólo sobresale a nivel técnico sino también a nivel adictivo. Lo que más nos ha sorprendido es la visión subjetiva. Es realmente complicado cogerle el truco, pero cuando ya dominamos parece que somos nosotros los que estamos dejándonos la piel sobre la pista. Desde luego que los gráficos no son bonitos ni llenos de colores, pero cumplen con su cometido a la perfección. En cuanto a los demás apartados técnicos, animación y sonido contribuyen a que el aspecto general del juego sea positivo. En cuanto a la adicción, lo dicho, bastante bien, pero con un salvedad; hay que tener mucha paciencia al principio, pues tras el típico primer vistazo el programa merece ser enterrado por injugable. Si decidimos entrenar, podremos disfrutar con este deporte sin tener que sudar mucho.

A.T.I.

LA PUNTUACIÓN

ORIGINALIDAD
ADICCIÓN
GRÁFICOS
ANIMACIÓN
SONIDO
DIFICULTAD

"Uno de los mejores y más difíciles juegos de tenis para PC."

CON ESTA SUSCRIPCIÓN TE VAMOS A DAR LA "LATA"



Una práctica y estupenda lata donde podrás guardar tu dinero, tus llaves, todos tus secretos. Te será muy útil cuando vayas de excursión, a la playa, etc. Su apariencia de lata de refresco te permite dejarla en cualquier sitio, incluso en el frigorífico.

PORQUE EL MEJOR SITIO PARA OCULTAR ALGO... ES DEJARLO A LA VISTA

... al hacer tu suscripción a MICROMANIA por un año (12 números) por sólo 2.700 Pts., recibirás totalmente GRATIS una práctica y divertida lata... con truco.

Los suscriptores que renueven por un año su suscripción la recibirán igualmente GRATIS.

Haz tu pedido rellenando el cupón que aparece en el centro de la revista, por teléfono llamando de 9 a 14,30 y de 16 a 18,30 h al (91) 654 84 19/654 72 18 o bien por fax enviando el cupón cumplimentado al (91) 654 58 72.

Para mayor comodidad podrás hacer el pago con VISA





SUMMER CHALLENGE

A pesar de que las olimpiadas de Barcelona ya quedan un poco atrás, Accolade ha decidido aportar su granito de arena al mundo de los simuladores deportivos. Después de su fantástico «Winter Challenge», que a todos nos sorprendió gratamente por su calidad, Accolade se ha decidido por los deportes de verano. Y estamos seguros que no nos van a decepcionar. Atentos a los deportes que vienen, que traen cola...

- **ACCOLADE**
- Disponible: **PC**
- T. Gráficas: **VGA**
- **Deportivo**

Después de la avalancha de títulos publicados durante el verano con motivo de las olimpiadas, y una vez repuestos del cansancio, desempolvad vuestros equipos de deporte, que os van a hacer mucha falta.

Al contrario que en otros juegos de este tipo, la elección de las pruebas por parte de los programadores ha sido diferente de lo que en un principio se podría pensar.

Deberéis superar un total de ocho pruebas del calendario en varios escenarios. Estos son el estadio de atletismo, el club hípico, los rápidos de la montaña, las instalaciones de tiro y el velódromo.

EMPIEZA LA COMPETICIÓN

Una vez que habéis cargado el juego desde vuestro disco duro, requisito imprescindible para poder disfrutar de él, se os presentará un primer menú. Desde el mismo tendréis la posibilidad de ir a una opción de práctica de todas y cada una de las pruebas, entrar en competición, modificar la configuración existente y volver de nuevo al sistema operativo, sin duda la opción que menos vais a utilizar.

Os recomendamos encarecidamente que primero os dediquéis a entrenar y a haceros con los controles. Aunque éstos no son muchos, controlar vuestro atleta puede resultar algo complicado en algunas pruebas. No os desaniméis si al principio vuestras marcas no son las esperadas pues, tras unos cuantos intentos, las cosas cambiarán notablemente. Si no es así, mejor que cambiéis de profesión o que le deis más fuerte al joystick.

Las pruebas que se desarrollan dentro del estadio son salto con pértiga, salto de altura, 400 metros vallas y lanzamiento de jabalina. Sólo requieren un potente y continuado aporreteo del botón, y después usar el otro para lanzar o saltar, dependiendo de la prueba en la que nos encontremos.

De todas ellas, la que más tiempo os va costar dominar será sin duda la de los 400 metros. En ella, al cansancio que se deriva de apretar el botón en una distancia tan larga, se une la precisión que se requiere para saltar los diez obstáculos de que consta la prueba. Pero como todo, con un poco de práctica podréis realizar buenos cronos. Del resto, reseñar el salto con pértiga, sin dudarlo un momento. Sus movimientos se asemejan perfectamente a los que el mismísimo Sergei Bubka realiza cuando supera alguno de sus records. Lanzar la jabalina no conlleva mucha dificultad. Unicamente una corta carrera y un buen ángulo de lanzamiento os permitirán lanzar tan lejos como sea posible. Y el salto de altura es bastante parecido a éste último.

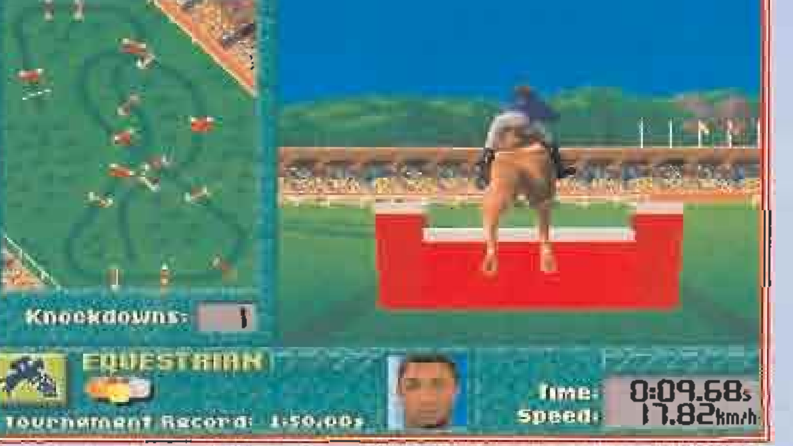


CONTACTO CON LA NATURALEZA

Ahora es el turno de las pruebas a realizar fuera del



En el menú de selección podremos elegir entre varios atletas. Pudiendo en todo caso diseñar uno que se adapte a nuestras preferencias si así lo deseamos.



La prueba de saltos a caballo será un auténtico suplicio para muchos de vosotros. Sin embargo sólo requiere algo de práctica por nuestra parte.



Un total de ocho pruebas distintas nos esperan para que demostremos nuestras habilidades. De nosotros depende que nuestro país quede en buen lugar.



Después del éxito obtenido con «Winter Challenge», Accolade ataca de nuevo con una versión particular de los deportes de verano más espectaculares.

De las pruebas que se desarrollan dentro del estadio, la que más cuesta dominar es, sin duda, la de 400 metros.



La ceremonia de apertura es bastante parecida a la de la consola Mega Drive. A pesar de ello no tiene nada que desmerecer en absoluto al resto del programa.



Como es lógico en un evento de este tipo, atletas de todos los países quieren participar. Ya sabéis que muchos son los llamados, pero pocos los elegidos.

Concentración y buena técnica serán indispensables si queremos llegar a estar entre los mejores del mundo. Algo muy difícil en los niveles más altos.



El realismo de la prueba de tiro con arco es tal, que el cursor con el que apuntamos a la diana, tiembla como si fuera el pulso de un tirador. Sencillamente increíble.

Cuatro son las disciplinas que se celebran fuera del estadio: kayak, ciclismo en pista, tiro con arco y salto a caballo.

Los gráficos vectoriales parecen reales, gracias a que se han grabado los movimientos de atletas en plena acción.

Más lejos, más alto, más fuerte

estadio. Son otras cuatro: kayak, ciclismo en pista, tiro con arco y concurso de saltos a caballo. Cada una de ellas dispone de su propio escenario, perfectamente ambientado, y os harán sentir que de verdad estáis metidos en la piel de vuestro atleta. Sin lugar a dudas, el tiro con arco es una de las disciplinas que más concentración y reflejos os va a exigir. Tras tensar vuestro arco, veréis en la diana una especie de cursor, que deberéis colocar lo más cerca posible del centro. Y esto no lo diríamos si no fuera porque este cursor tiembla. Sí, sí. Tiembla y mucho, dependiendo del tiempo que tengamos tensado el arco, haciendo, con ello, que vuestras posibilidades de obtener un buen resultado desciendan enormemente. El ciclismo os exigirá un continuo martilleo de teclas, cuidando de no saliros de la pista. Mientras, el kayak y el salto a caballo no necesitarán de vuestra potencia pulsadora, sino más bien de reflejos y habilidad en el manejo de vuestra montura o piragua. Comentar también que tanto los rápidos de la prueba de kayak como el caballo en la hípica, están realizados rozando la perfección. Su movimiento es todo lo suave que cualquier buen aficionado a los juegos deportivos desearía.

NUESTRA OPINIÓN

Por su título, «Summer Challenge» puede recordaros a más de uno a la compañía americana Epyx, especializada en este terreno. Pero en realidad no es un fiel seguidor de ella, ya que incorpora pruebas que se desarrollan en el estadio al estilo «Decathlon». Por tanto, podríamos concluir que «Summer Challenge» es una especie de mezcla entre los dos tipos de juegos antes mencionados. Y al contrario de lo que en un principio se pensaría, el producto final es de suma calidad, aunque bien es cierto que no todos vais a poder disfrutar de él.

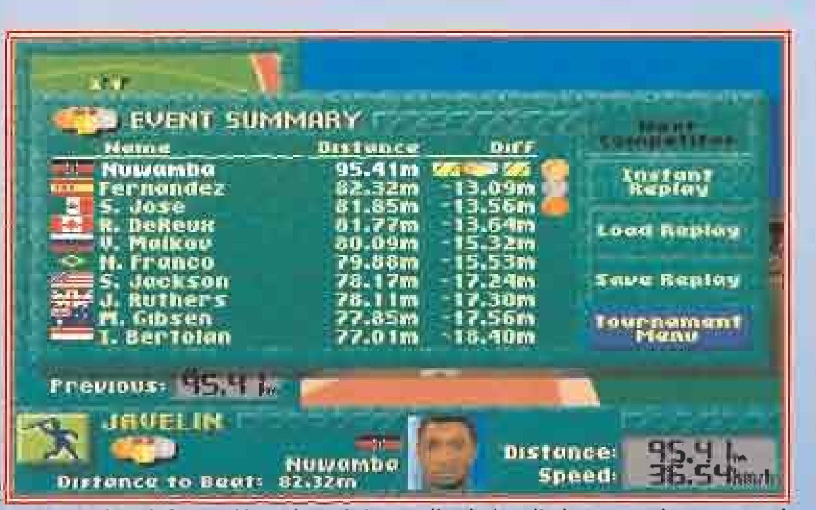
En primer lugar, es necesario disponer de un 286 a 10 Mhz como mínimo. Aunque sólo a partir de un 386sx a 33 Mhz podréis disfrutar de verdad con el juego, sin que perdáis nada de lo que nos ofrece. Además de todo esto, es necesario tener un disco duro con, al menos, un mega libre y recomendable el uso de un joystick, ya que de lo contrario corréis el riesgo de quedaros sin alguna tecla con tanto golpeteo. También, se necesita una tarjeta VGA. En fin, que no van a ser demasiados los que puedan disfrutar a tope de él. Y la verdad es que es una pena, porque en el modo competición pueden jugar hasta 10 personas; por turno, eso sí.

Los gráficos vectoriales se acercan mucho a la realidad, gracias a que se ha grabado los movimientos de atletas en plena competición y posteriormente se han trasladado al ordenador. Es tan real, que cuando un atleta se golpea, se queja de la zona dañada, no sin algo de humor. De su movimiento cabe decir tres cuartos de lo mismo, si bien lo que más destaca son los rápidos y el salto con pértiga. La cuestión sonora está resuelta con las digitalizaciones tanto de los gritos y aplausos del público como el movimiento de los personajes.

La dificultad viene determinada por el nivel que vosotros mismos deseéis. Tenéis la posibilidad de elegir entre amateur, profesional o clase mundial, con lo que según vayáis progresando, podréis aumentarla hasta conseguir ser el campeón de los campeones.

O.S.G





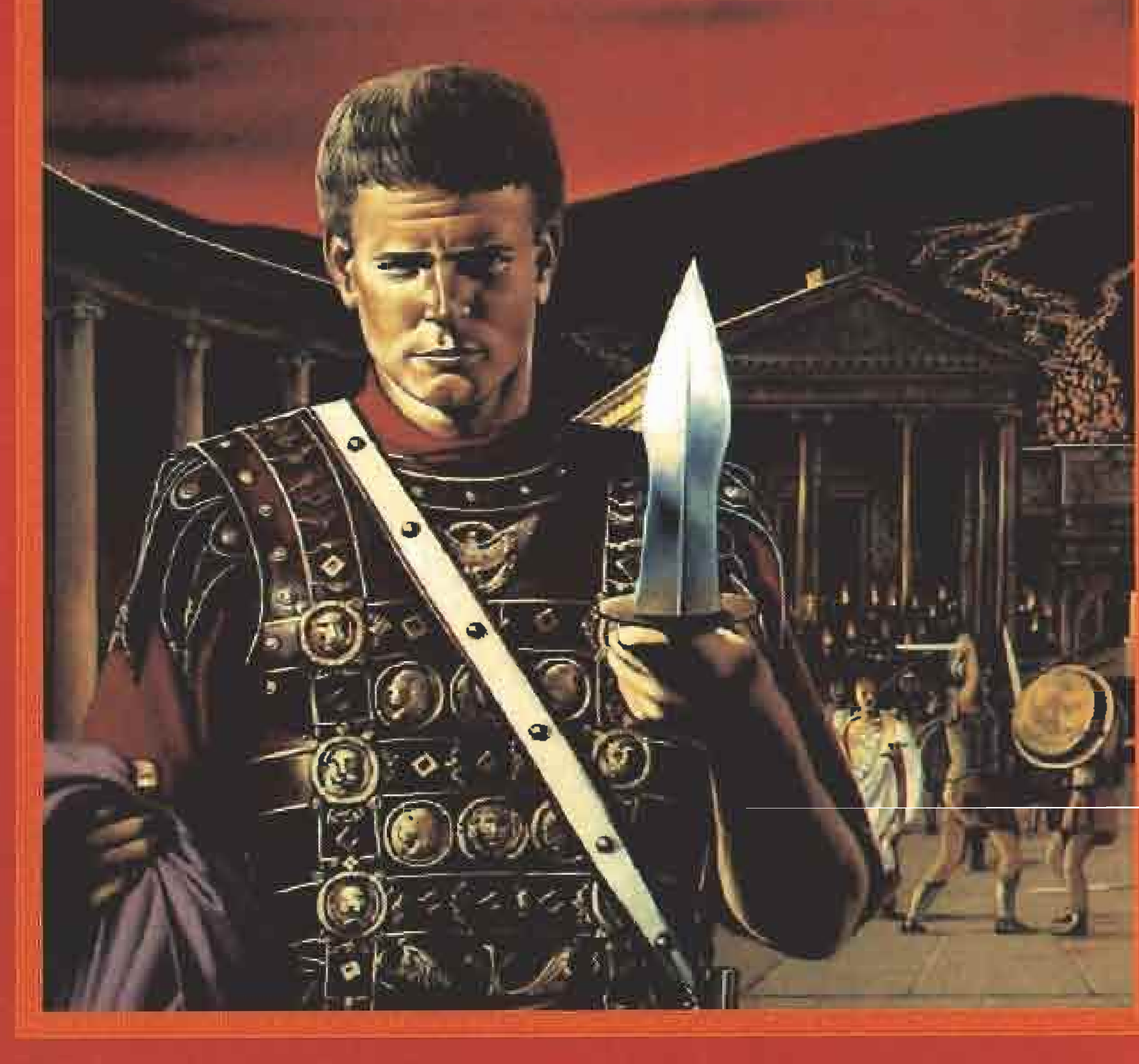
Una completa información sobre el desarrollo de las distintas pruebas, nos será ofrecida una vez acabada cada una de ellas. Así podremos ver nuestros progresos.



A la izquierda de algunas pruebas, encontraremos un pequeño mapa a escala del recorrido que nos queda por completar. Muy útil en casos como éste.

ROME AD 92

Se han escrito y filmado cientos de historias acerca del Imperio Romano. Las aventuras de soldados, plebeyos, patricios, emperadores, etc, han dado pie a infinidad de libros y películas pero sólo en contadas ocasiones han sido el punto de partida de un programa de ordenador. Millennium ha decidido ahora contribuir al género desarrollando un gran guión para esta auténtica película en ordenador.



- MILLENNIUM
- Disponible: PC, AMIGA
- V. Comentada: PC
- Videoaventura

Si un día dejáis descansar a vuestro sufrido ordenador y decidís culturizaros un poco dedicándoos a la lectura de la Crónica de la Humanidad, descubriréis las páginas que hablan acerca de lo que aconteció desde el año 753 a.c hasta el año 410 d.c. Todas ellas están ocupadas por una sola cosa, el Imperio Romano. La mayoría de vosotros lo conoceréis por importantes películas como «Ben-Hur» o «Quo Vadis»? Además, no hace falta ser ni tan siquiera historiador para saber que durante diez siglos Roma fue la capital del vasto Imperio Romano. Abarcaba gran parte de Europa (incluido nuestro país, llamado por aquel entonces Hispania), África y Asia.
Durante esta época se desarrollaron gran cantidad de acontecimientos posteriormente reflejados en diversos libros o películas. Así nos encontramos con las famosas aventuras de Astérix, el galo.
También tuvieron lugar entonces las de Héctor, el estudiante, que es el personaje que encarnaréis en esta gran superproducción. Jugando con él es posible aprender más cosas acerca de tan poderoso Imperio que en cualquier película cinematográfica.

UNA MISIÓN POLÍTICA MUY DIVERTIDA

A diferencia de Astérix, no seréis enemigos de Roma. Muy al contrario, vuestra misión va a consistir en llegar a ser el emperador, Héctor César. Pero antes, el camino para llegar a la cumbre en la política no era tan fácil como ahora. Deberéis superar seis difíciles fases para llegar a lucir en vuestra cabeza la preciada corona de laureles.

Deberéis llegar a convertiros en el poderosísimo emperador Héctor César.

Seguro que necesitaréis inteligencia y sabiduría para sobrevivir en esta Roma decadente.



Rezar a las divinidades romanas en el templo de Júpiter será una de las muchas acciones que Héctor podrá realizar a lo largo de «Rome ad 92».



Con el sueño en mente de llegar a ser el hombre que dirija los destinos del Imperio Romano, nuestro protagonista rinde culto a la figura de un emperador.



Si no cumplimos a tiempo nuestra misión en el pequeño pueblo, no escaparemos de la furiosa erupción del Vesubio, el volcán asesino...



La calidad gráfica de pantallas como esta, contribuye a crear una perfecta ambientación y nos muestra con todo detalle la época romana.

LA HISTORIA EN TU ORDENADOR



«Rome ad 92» es, además de un excelente juego de estrategia, todo un estudio sobre la arquitectura de la Antigua Roma. Sus casas están dibujadas al detalle.



Así terminaréis si no ponéis todos vuestros sentidos a la hora de organizar vuestra táctica para llegar a ser emperadores. ¡Completamente quemados!

La primera se va a desarrollar en un pueblecito a las afueras de Roma, llamado Herculaneum. En él habéis nacido y cursado vuestros estudios. Y, llegado el final de vuestra educación, el maestro os hará entrega de un manuscrito que deberéis entregar a un importante personaje.

Aquí, en la escuela, y con un pergamino en la mano es donde empieza el juego. A partir de ahora vais a necesitar inteligencia y sabiduría para sobrevivir en aquellos tiempos, que eran tan complicados como los de hoy en día.

En cada una de las fases es indispensable llevar a cabo una determinada misión. Para salir con éxito de cada una de ellas tendréis que hacer todo lo imaginable, incluso llegaréis a robar y matar.

Sin embargo, merecerá la pena realizar cualquier cosa para salvar a la legendaria Roma de la terrible decadencia y miseria a la que se está viendo abocada.

UNA SUPERPRODUCCIÓN

La verdad es que hay pocos calificativos para explicar lo bueno que es este juego. Seguramente el más acertado es decir que, al jugar con él, os sentiréis realmente como Julio César. Esto es debido a que por encima de sus notables aspectos técnicos, lo que más destaca es su increíble realismo. Programadores y grafistas deben ser poco menos que historiadores expertos en el mundo romano. Su ambientación y gráficos os situarán dentro de él con absoluta fidelidad a la historia real. El diseño de los edificios que podréis visitar reproduce exactamente los que existían en aquella época.

La arquitectura de todas las villas y ciudades, que recorreréis en vuestro camino, están basadas en la realidad. Incluso las vestimentas son las que se pueden ver en las películas de romanos. También la situación política y la discriminación social que aparecen en el juego eran las que se daban en la Roma Imperial. Los gráficos, a parte de reales, poseen una gran definición y colorido.

Destacan las escenas de presentación que podréis contemplar al empezar el juego y al comienzo de cada una de las fases. El movimiento y el sonido son, tan sólo, correctos.

«Rome» es una clásica videoaventura con gráficos en tres dimensiones, al estilo del «Populous». Pero la gran cantidad de acciones que vais a poder realizar y el numeroso grupo de personajes con los comunicaros, la convierten en una de las mejores de los últimos tiempos.

A.T.I.



GLOBAL EFFECT

Las comparaciones siempre son odiosas. Sin embargo, en esta ocasión son casi inevitables ya que este juego que nos presenta Millennium guarda un gran parecido en su planteamiento con el famosísimo programa de Infogrames, «Sim City». La mayor diferencia entre ambos estriba en que ahora no es una ciudad de la que nos tendremos que ocupar, sino de todo un planeta. Pero, además, existen otras muchas características que hacen que «Global Effect» llegue a resultar todo un alegato ecológico.

Tal vez con este simulador nos demos cuenta de que nuestro preciado planeta corre un peligro real. Y, desgraciadamente, no podremos crear uno nuevo si algo falla.

- MILLENNIUM
- Disponible: **PC**
- Simulación

Vamos a suponer que en un futuro no muy lejano, el control de las civilizaciones se hará de una forma mucho más centralizada que la actual. Esto significará que el encargado de dicha labor se sentará todos los días ante una gran consola.

A través de ella, este personaje recibirá diversa información, la cual podrá ser de tipo ambiental, de la situación y crecimiento de las ciudades y, cómo no, así somos los humanos, de las guerras que pudieran tener lugar.

Si lo que os va son las acciones humanitarias, así como la preocupación por el medio ambiente, seguro que preferiréis salvar un mundo de su autodestrucción.

Pues bien, imaginad que esa persona encargada de tan responsable misión sois vosotros.

UN MAR DE OPCIONES

Si ya os habéis atrevido, nada más empezar tendréis que tomar vuestra primera decisión importante: jugar vosotros solos, jugar contra el ordenador o jugar contra otro ordenador conectado al vuestro. Luego tendréis que hacer una segunda elección. ¿Qué preferís, crear vuestro propio mundo, salvar un mundo ya creado o, simplemente, gobernar un mundo?

Si os decantáis por la opción de crearlo, deberéis escoger entre los diferentes planetas-base con los que cuenta el programa. Cada uno de ellos contará con sus problemas medioambientales específicos.

Podéis encontraos con mundos inestables de terremotos, volcanes, etc; otros los veréis congelados, repletos de casquetes polares y bosques de coníferas. También aparecerán archipiélagos cuyo clima será muy calurosos, y con mucha isla suelta; mundos estériles donde sólo hay desierto y más desierto; Pangea, mucha tierra y poco agua. Tal vez os situéis, incluso, en mundos forestales con mucho bosque; mundos ricos en minerales o mundos con combustibles fósiles.

Pero si lo vuestro son las acciones humanitarias y la preocupación por el medioambiente –y no nos referimos a usar ningún detergente–, seguro que preferiréis salvar un mundo de su autodestrucción. Esta opción os permite, asimismo, elegir otra vez de entre los cuatro super-problemas a los que puede llegar la humanidad y tratar de resolverlos lo mejor que podáis. Estos enormes problemas son: el mundo post-nuclear, el post-industrial, el calentamiento global del planeta y el mundo sobre-explotado, con todos sus recursos agotados.

Y, por último, si lo que a vosotros os gusta es simplemente mandar, la última posibilidad que tenéis a la hora de jugar es la de gobernar sobre un mundo, que puede ser industrial o puramente militar.

EMPIEZA EL TRABAJO

Ya os encontráis frente a la gran pantalla de la que os hablábamos, por cierto, se llama "consola gubernamental". Es hora de ponerse manos a la obra. No tenéis más que coger vuestro ratón y empezar a jugar con todos los iconos que han aparecido en medio de tan fantástico gráfico.

Lo que tenéis que tener bien claro es que, desde el principio, se os ha asignado una cierta cantidad de energía, que iréis perdiendo paulatinamente a medida que realicéis vuestro trabajo. De vuestra situación económica y de los minerales que encontréis, por ejemplo, dependerá que esta energía aumente o vaya disminuyendo.

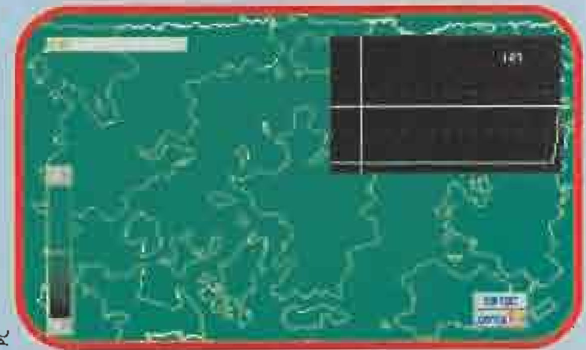
Si queréis echar un vistazo antes que nada a vuestro nuevo planeta, lo que podéis hacer es mover vuestro ratón de derecha a izquierda o de arriba a abajo. De este modo os desplazaréis por toda su superficie.

Luego, lo mejor será que os familiarices con la gran cantidad de datos ambientales y económicos de los que obtendréis información a lo largo del juego. De ellos dependerá, en gran medida, que resolváis vuestros problemas. Podéis acceder a


PC
Al comenzar la partida y elegir el mundo a gobernar, se nos mostrará una pantalla informativa del medio ambiente.


PC
Antes de disponernos a construir, es conveniente inspeccionar el terreno para no llevarnos sorpresas desagradables.


PC
Es aconsejable edificar cerca de alguna fuente de agua, ya que será necesario un buen drenaje para la población.


PC
Regularmente deberemos vigilar el índice de contaminación del planeta. Aunque nos costará algo de nuestra economía.

Ante los Problemas del Mundo

Disponéis de numerosas herramientas para construir vuestras propias ciudades.

Situad donde queráis bloques de edificios, zonas verdes...



No siempre podremos edificar. Todo dependerá del buen uso que hagamos de nuestros recursos.

Nuestra población crecerá y evolucionará por si sola. Lo cual será un arma de doble filo sino ponemos freno.



Todo nuestro trabajo de desarrollo se puede venir abajo en un momento por una catástrofe natural inesperada.



La naturaleza nos jugará una mala pasada, pero también deberemos tener en cuenta las fuerzas militares enemigas.

factores ambientales y, en cierto modo, ecológicos han sido mucho más considerados en esta ocasión. ¿Quizá fruto simplemente de una especie de "moda"?

El caso es que nos ha parecido que, con la gran cantidad de opciones de las que dispone este estupendo programa, es un serio candidato para pasar las largas tardes de invierno –cada vez con menos capa de ozono, por desgracia– que nos esperan.

J. R. M.



dichos datos en cualquier momento, siempre y cuando dispongáis de la energía necesaria. Entre ellos se encuentra información acerca de la contaminación, del dinero, de la actividad sísmica...

Para estar al día de los cambios que se producen en cada uno de estos factores, hay que estar atentos a la parte superior de la pantalla. Es ahí donde iréis recibiendo mensajes de todo tipo. Eso sí, vosotros podéis realizar estudios específicos de cualquier cosa, pero claro, vuestra barra de energía se resentirá notablemente.

Una vez que hayáis tomado contacto con vuestro panel de control, id conociendo las herramientas de las que disponéis para empezar a construir ciudades y civilizaciones. Entre estas herramientas se encuentran los bloques de edificios, las centrales de producción de energía, las plantas de reciclaje, las granjas, las zonas verdes y muchas más.

Inmediatamente después de instalar vuestra primera planta energética y tras construir las primeras viviendas, observaréis cómo irá aumentando poco a poco la densidad de la población. Ello significa que surgirán muchas más necesidades, y, en definitiva, más problemas. Claro que sin contar con la inesperada aparición de un terremoto o el repentino estallido de una guerra. Así que, preparaos bien, porque en este juego puede ocurrir cualquier suceso inesperado.

NUESTRA OPINIÓN

A primera vista, «Global Effect» sorprende por su parecido a otro programa anteriormente citado. Pero a medida que juegas con él, te das cuenta de que, en realidad, ese parecido no lo es tanto. Este programa dispone de una infinidad de posibilidades más, aparte de unos gráficos notablemente más elaborados y detallistas.

Parece ser también que los



De vez en cuando habrá que echarle un vistazo al menú de opciones, para así llevar un buen control de todo. El proceso será más lento pero más seguro.

LEATHER GODDESSES OF PHOBOS 2

Todos hemos temido siempre a los seres del espacio. El bombardeo de películas que hemos sufrido, en las que aparecían con aspecto terrible y malas intenciones, nos ha grabado una imagen cuadriculada de ellos. Pues bien, en esta ocasión no se trata de ellos, sino de ellas. Esto es así porque las invasoras son unas chicas impresionantes venidas del lejano planeta Phobos. Se llaman a sí mismas las diosas del cuero, y aunque su hermosura es evidente, sus intenciones son muy retorcidas.



- INFOCOM
- V. Comentada: PC
- Aventura

El sello Infocom, de fuerte implantación en los Estados Unidos, y poco conocido aún entre nosotros por la barrera idiomática, nos presenta una divertida y picante historia. Suponemos que dará que hablar bastante.

NO SIEMPRE LOS SERES DEFORMES SON MALOS

Nos encontramos en el desierto de Nevada, concretamente en Atom City. Los habitantes de este lugar comparten su vida cotidiana con los militares de una base del ejército de los Estados Unidos. Los últimos días han transcurrido de una forma bastante tranquila, hasta la aparición de un misterioso meteorito.

Hace sólo unos días que se le vio surcando el cielo hasta caer en una zona cercana al pueblo. Desde entonces, hay quien dice haber visto a un extraño ser deforme de largas antenas con ojos en los extremos. Aunque la sensación general es de miedo, algunas personas ven el tema desde otra perspectiva.

El profesor Sandler, eminente astrofísico y encargado del observatorio local está seguro de que se trata de una visita de seres de más allá de nuestra galaxia. Está dispuesto a entrar en contacto con ellos. Pero su avanzada edad no le permite ir hasta el lugar donde ocurrió el impacto, y tiene que encargar esta tarea a gente más joven, pero con sus mismas ideas.

Estos son los protagonistas de nuestra historia, además del profesor: Lidia, su hija, una joven hermosa e inteligente. Tiene perfectamente claro que más allá de las estrellas puede haber otros seres vivos de naturaleza amistosa; su hijo Jimmy, chico superdotado que se está convirtiendo en un experto en química orgánica. Sus conocimientos pueden ser muy útiles en el desenlace de la trama; y el joven Zeke, encargado de la gasolinera local y novio casi oficial de la hermosa Lydia, al menos según la versión de ella.

Por supuesto, también contamos con el alienígena, cuyo nombre abreviado es Barth. Este personaje es un simpático habitante del planeta "X" cuyas desventuras motivan todo el desarrollo de la historia.

Las chicas del planeta Phobos están deseando controlar el resto del universo habitado, con la sana intención de completar su harem particular entre los varones de la galaxia.

Han lanzado ya varios ataques contra los pacíficos habitantes del planeta "X". El último de ellos pilló a nuestro pequeño amigo Barth en medio de un paseo intergaláctico y averió seriamente su nave.

El pobre Barth creía estar a salvo después del enorme choque. Pero ahora resulta que las diosas del cuero han tomado como nuevo objetivo el planeta Tierra. Así que, podríamos decir que ha salido del fuego para caer en las brasas.

MOVIÉNDONOS POR LA AVENTURA

El programa nos permite elegir entre los personajes de Barth, Zeke o Lydia. Cualquiera que tomemos nos hará vivir el argumento desde un punto de vista diferente, y con unos detalles y situaciones adecuados a quien seamos. Ello enriquece la trama central de la historia y la hace mucho más atractiva.

El control de nuestros movimientos o acciones se efectúa mediante un icono manejado por ratón o cursores, que de manera automática cambia de forma indicándonos las posibilidades de la situación. Señalará las direcciones a seguir, u objetos que podamos reconocer o recoger. Indicará el momento en que podamos hablar con alguien. Y hemos tocado uno de los puntos fuertes del programa: las conversaciones.

«Leather Goddesses of Phobos» ha incorporado más de una hora de grabación audio. Podremos oir la voz de nuestro propio personaje, y las respuestas que nos darán los otros, amén de estupendos efectos sonoros. Ello justifica sobradamente los 15 megas de memoria necesarios para instalarlo en disco duro.

En este punto, alguien podría pensar que no cuenta en su equipo con tarjeta de sonido, y que va a perderse esta maravilla, pero nada más lejos de la realidad. En Infocom han pensado en eso, y han incluido en la caja del programa un ingenio llamado Lifesize Sound Enhancer. A simple vista parece una clavija y se conecta a la salida Centronics para la impresora. Luego, lo único que necesitas es un cable estéreo que una este aparatito a tu equipo de música, y arreglado.

Por supuesto que ya se está trabajando en nuestro país en la traducción del programa, incluyendo la parte audio, con lo que el producto final no puede ser más tentador.

NUESTRA OPINIÓN

Progresivamente, se está haciendo realidad cada una de las cosas que hace poco tiempo nos parecía casi utópica. Los gráficos han ido ganando en perfección, las animaciones cada

Las muñecas espaciales nos invaden



En algunas habitaciones del juego vamos a llevarnos más de una sorpresa. Y si tenéis alguna duda sobre esto, haced funcionar la máquina de la izquierda.



La cárcel no parece ser el lugar más adecuado para que pasemos un buen rato. Además, antes tenemos que llevar a cabo la misión más importante de nuestra vida.



Atom City es un pequeño pueblecito norteamericano. Sin embargo, como podéis ver, vamos a encontrarnos todo lo imaginable, e incluso lo inimaginable...



La calidad gráfica del programa resulta uno de los elementos más atractivos del programa. Salvando, cómo no, las asombrosas protagonistas.

ALGUNOS CONSEJOS PARA SALIR ADELANTE

Seguramente, eres ya un empedernido consumidor de aventuras gráficas. De todas formas, nunca estará de más que te recordemos las normas básicas a seguir y algún que otro consejo:

- **Recoge todos los objetos que puedas. Aunque alguno no será útil, te asegurarás de que llevas el necesario.**
- **Moverte por la ciudad y sus alrededores parece algo complicado al principio, pero no lo es tanto. Antes de adentrarte a fondo en la aventura, familiarízate con el lugar haciendo incluso un pequeño croquis.**
- **Atento a lo que cuentan los personajes. Alguno puede darte pistas imprescindibles para llegar al final.**
- **Prueba todo lo que se te ocurra, incluso las cosas más disparatadas. El creador del programa tiene un buen sentido del humor.**
- **Aunque en la aventura el factor tiempo no cuenta, procura no quedarte "colgado" viendo a las chicas del planeta Phobos.**

vez son más reales, y ahora además, el sonido viene a completar la asignatura pendiente. Estamos ante un programa que marca época, pues se constituye en un firme puntal de lo que está por venir.

Por su temática, «Leather Goddesses of Phobos 2» es un juego para adultos, que podrán apreciar el fino humor picante del que en todo momento los guionistas hacen gala. En una historia llena de chicas hermosas y exuberantes de esta y de otras galaxias, se ha conseguido mantener en todo momento el tono divertido. Es elogiable la iniciativa de traducir en nuestro idioma un proyecto de tanta envergadura. Aunque una vez visto el programa, estamos convencidos de que el éxito está asegurado.

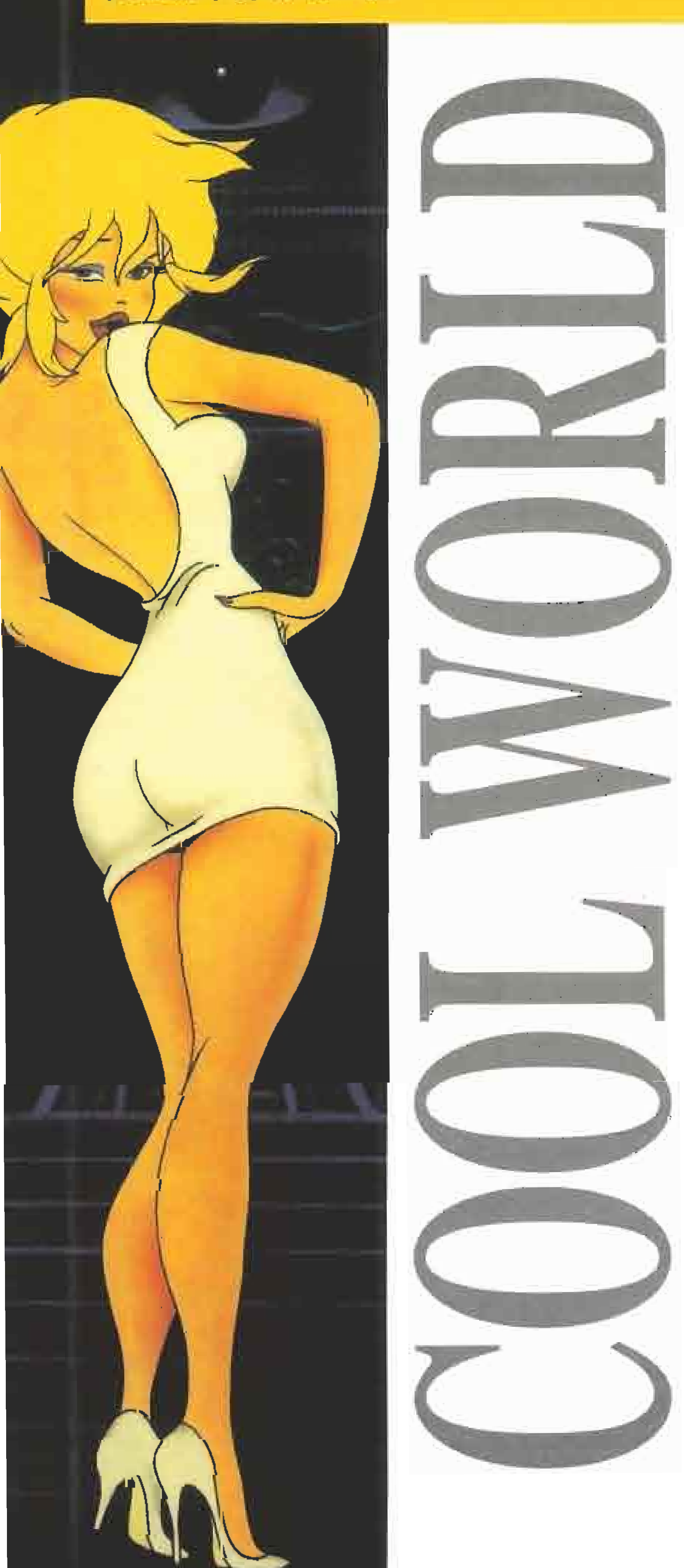
D. G. M.



"Una original y picante aventura solamente para adultos."

Las películas que combinan imagen real con dibujos animados tienen el éxito de taquilla asegurado, como demostró la sensacional «¿Quién engañó a Roger Rabbit?». Pero si además el protagonista no es el pequeño y barrigudo Bob Hoskins, sino la alta y esbelta Kim Basinger que, encima aparece por partida doble, como dibujo animado y como personaje real, podemos asegurar que no habrá localidades en muchos días.

Estas prometen ser las características de la última película de la Paramount, «Cool World». De cualquier modo, para los que deseen disfrutar de la rubia belleza y no quieran soportar largas colas bajo el frío de la Navidad, Ocean les ofrece la versión para ordenador de tan sorprendente y espectacular film.



COOL WORLD

LA GUERRA DE LOS MUNDOS

- **OCEAN**
- Disponible: **AMIGA, ST, PC**
- V.Comentada: **AMIGA**
- **Arcade de Plataformas**

En «¿Quién engañó a Roger Rabbit?», el conocido conejo humorista y un no tan conocido investigador, lo pasaban muy mal para impedir que el malvado empresario de turno se hiciera con el país de los dibujos animados. Y para colmo, resultaba que el malo era un toon como los que pretendía destruir.

En «Cool World» se da una situación parecida, pero más "a lo bestia". Un dibujante de comics llamado Harris deberá luchar para impedir que su última creación, los Doodles del Cool World, destruyan el mundo real. En ambas películas hay una hermosa mujer de por medio. Y en ambas películas, su ambiguo papel no quedará claro hasta el final. Pero se diferencian en algo muy importante; mientras que la versión informática de las aventuras de Roger corrió a cargo de Coktel Visión, las de Harris han sido obra de Ocean.

EL UNIVERSO ESTÁ EN PELIGRO

Soñando con unas vacaciones en el océano estaba Harris, cuando el ruido de la impresora de su viejo y sucio 8088 le despertó de tan agradable sueño. "¡Maldita sea! –pensó–, más vale que no sea ese imbécil jefe mío cara de perro, con alguna de sus estupideces". Pero deseos y realidad no siempre van unidos. Y lo peor fue que el principio de la nota le hizo sentarse para no caerse de bruces.

Los Doodles, dibujos de seres de las más variadas formas, habían comenzado a crear vórtices que conectaban su mundo, el Cool World, y el real, trasladando objetos de uno a otro con el propósito de integrarse en nuestra dimensión o, al menos, que su mundo fuera similar al nuestro. Esto, como está demostrado por el científico Hawklist, podría provocar un desequilibrio cósmico tan grande y peligroso como para provocar la destrucción del universo en su totalidad. Tras reponerse de la fuerte impresión, Harris comenzó a maldecir el momento en que se le ocurrió la idea del Cool World para ilustrar su último trabajo. Se sentó, reflexionó, y tras tomarse un buen vaso de whisky, corrió a buscar el

PASO A PASO LAS CU

A pesar de que la dificultad en los primeros niveles no llega a ser desesperante, sí es posible que al principio no le cojáis del todo el truco al juego, ya que puede resultar, en cierto modo, un poco extraño. Para ello, nada mejor que seguir estos consejos. Intentaremos explicaros brevemente, cómo superar del modo más sencillo estos niveles para adquirir la práctica



PRIMERA FASE: LA CASA/URCHIN PLACE

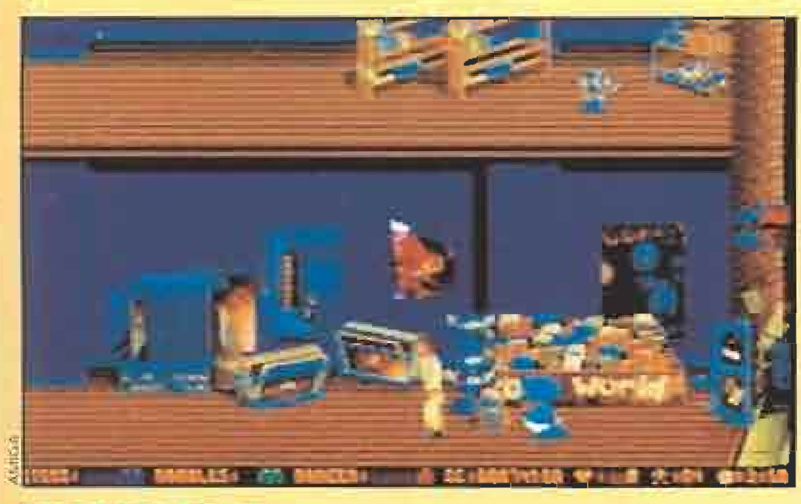
En el lado del mundo real, donde Harris tiene su casa, los Doodles han abierto inicialmente dos vórtices. Si os dais un ligero paseo por esta zona, observaréis que en el piso superior, encima de un armario, existe una de estas puertas dimensionales. Justamente por ésta, es por donde los Doodles demuestran una mayor frecuencia de salida. Pasando de vez en cuando por ella al Cool World, recuperaréis los objetos que puedan escaparse. Sin embargo, ya que el tiempo que limita la fase es pequeño, lo más aconsejable es quedarse junto a este vórtice, a fin de capturar los Doodles que surjan por él, que como ya hemos dicho son la mayoría, sin necesitar cambiar constantemente de mundo. Por otro lado, los Doodles de esta fase no son especialmente peligrosos, de modo que se puede superar sin demasiados problemas. En esta fase, los objetos robados y llevados al Cool World se suelen amontonar en las partes altas de las plataformas. Ya sabéis dónde buscar si es necesario.



SEGUNDA FASE: LA ESCUELA/TORRE DE LAS GÁRGOLAS

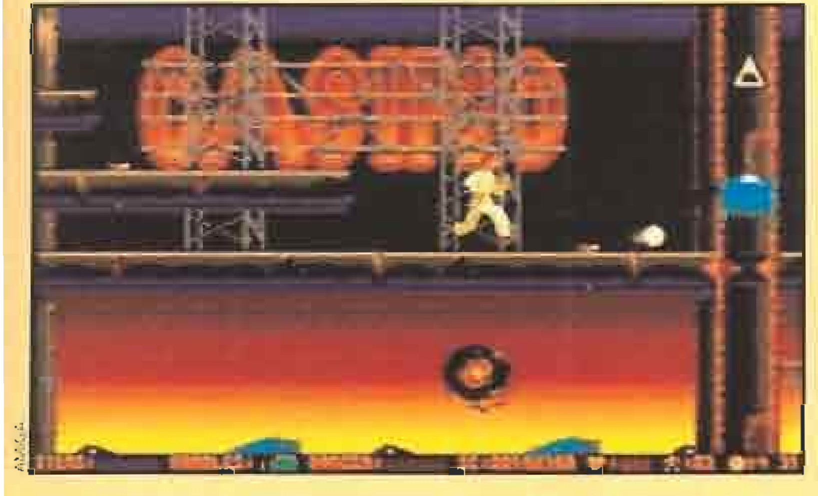
Esta fase es algo más complicada que la anterior. La causa es, sobre todo, el tiempo. Para superar este nivel, aparte de mantener el correcto equilibrio entre los dos mundos, deben transcurrir cinco minutos de tiempo real. Además, los Doodles de esta fase sí que son más peligrosos que los de la anterior. Como su nombre indica, los dibujos que pueblan la torre de las gárgolas son, eso, gárgolas. Unos bichejos alados de aspecto bastante extraño, y tremendamente pesados. Además tienen la costumbre de atacar en oleadas, aunque siempre existe algún solitario que se dedica a hacernos la vida imposible. Lo mejor para superar la fase, consiste en situarnos junto al vórtice localizado en la parte superior derecha del mundo real. Allí esperaremos a que las gárgolas vayan atravesando la "puerta", para dedicarnos a capturarlas con las burbujas de tinta. Por otro lado, cada vez que capturemos un Doodle con el Handy Pen, no sólo en esta fase, sino también en las restantes, se nos restarán cinco segundos al tiempo de duración del nivel. Así, podremos acabar antes si los capturamos en gran número. Los objetos robados suelen amontonarse en la zona izquierda de la Torre.

suficiente que os permita convertir el resto del juego en un idem de niños. De todos modos, tened en cuenta que el programa no sigue estrictamente unas reglas, y es posible que una partida varíe ligeramente respecto a la anterior o posterior. Aún así, las pautas son lo bastante parecidas como para que no os perdáis con esta pequeña ayuda. Vamos a ello.



TERCERA FASE: LA TIENDA DE COMICS/CRAPS ALLEY

Aquí la mayoría de los Doodles no siguen una regla fija a la hora de atravesar los vórtices, saliendo por cualquiera de ellos. Sin embargo, casi siempre realizan el mismo recorrido. Una vez que llegan al mundo real, suelen dirigirse hacia la izquierda y hacia la parte de abajo. Si encuentran algún objeto, lo más normal es que salgan por el vórtice situado más a la derecha. Procurad estar cerca de esta zona pasando alguna que otra vez al mundo Doodle, por si fuera necesario recuperar algún objeto robado. En esta fase, los objetos suelen ser amontonados en las plataformas de las zonas superiores e intermedias, y con frecuencia hacia el lado derecho. Mucho cuidado con los Doodles. Tienen cierta tendencia a comportarse de forma especialmente revoltosa. Es posible, de todas formas recuperar alguna vida con un poco de suerte. Si en lugar de absorber las burbujas de tinta, las disparáis hasta romperlas, puede aparecer algún item que nos conceda o bien energía, o bien una vida extra.



CUARTA FASE: UNION PLAZA CASINO/ SLASH'S NIGHTCLUB

Esta fase es, por desgracia, bastante anárquica en el lado del Cool World. Los Doodles se mueven por todas partes en su mundo, aunque la mayoría de las veces dejan colocados los objetos robados en el lado derecho. Por otra parte, casi siempre aparecen en el mundo real por el mismo sitio. En la zona media de la fase y en el vórtice existente en la plataforma superior. No siguen una regla fija a la hora de desplazarse una vez que aparecen, yendo hacia la derecha y hacia la izquierda indistintamente. Lo mejor en este caso sería colocarse junto al vórtice, procurando mantener los ojos bien abiertos con el fin de que no se nos despiste ninguno de los Doodles. Si conseguís que llegue el menor número posible a la zona inferior del lado real, no tendréis excesivos problemas. Si no, preparaos a viajar de forma constante entre los dos mundos intentando conseguir que el desequilibrio no crezca en demasía. Mucha suerte si tenéis que pasar por esto.



No podíamos esperar un recibimiento mejor que este al llegar al «Cool Word». ¡Quién fuera dibujo animado!



Este es el mapa completo del juego en el que podéis ver las mil y una posibilidades que encierra el mismo.



Nuestro cometido por las calles de «Cool World» será muy simple; disparar a todo lo que se mueva y recoger monedas.



Unas curiosas puertas parlantes se encargarán de permitirnos o denegarnos el acceso a los diferentes niveles.

«Manual del Buen Policía» para saber qué hacer en caso de que el mundo esté a punto de estallar debido a la inconsciencia de un dibujo animado medio chalado. La respuesta la halló en la sección 47, párrafo 12: "El único modo de luchar contra los dibujos animados, es utilizar los vórtices para devolver los objetos del Cool World a nuestro propio mundo, del mismo modo que hacen los Doodles pero en sentido inverso". ¡Eso era! Así, se podría evitar una catástrofe de dimensiones inimaginables. Y..., ¡la desaparición de las mujeres!, que era lo que más preocupaba a nuestro héroe (todo un dechado de virtudes, generosidad y renuncia, como podéis comprobar).

Siguió leyendo la forma de lograr capturar a los Doodles y devolverlos a su mundo. El modo ideal era utilizando la última arma creada por un tal M, el Handy Pen. El Handy Pen era, en apariencia, una simple pluma. Sin embargo, tras esa inocente fachada se escondía un eficaz instrumento antiDoodle. Las instrucciones de manejo indicaban que primero, había que disparar al bichejo en cuestión una burbuja de tinta. Esta, atrapaba al dibujo en su interior inmovilizándolo durante cierto tiempo. A continuación, sólo era cuestión de activar la pluma en modo de recarga para así, absorber la burbuja y devolver al Doodle a su auténtico ser. Y es que un Doodle, por mucho que lo niegue, no tiene sangre en sus venas, sino tinta china.

UN DIBUJANTE METIDO A HÉROE

El pobre Harris estaba hecho un lío y poco menos que aterrado. Una cosa era leer como se podía eliminar a los Doodles, y otra muy distinta llevarlo a cabo. Máxime, cuando al aterrizar en el Cool World, apenas tuvo tiempo para comprobar como una horda de dibujos animados se le echaba encima con la nada agradable intención de acabar con él. Por suerte, las piernas le reaccionaron lo bastante deprisa como para permitirle correr lo bastante rápido mientras iba eliminando a los dibujos "No hay tiempo que perder, –se dijo Harris a sí mismo–. Voy a tener que limpiar de Doodles nada menos que dieciséis niveles".

Efectivamente, ni más ni menos que dieciseis niveles (nada fáciles, por cierto) se les ha ocurrido incluir en el juego a los programadores de Ocean. Aunque en realidad, el juego consta de cuatro fases dobles. No os liéis, es muy sencillo. Al decir fases dobles nos referimos a lo siguiente: ya que los vórtices de los que habla el argumento, conectan directamente el Cool World con el mundo real, cada vez que accedamos a uno de los dieciséis niveles del juego en el mundo de los Doodles, podremos, y deberemos pasar a través de los vórtices que en él existen hacia nuestro mundo, haciéndolo de forma continuada. De este modo, podremos vigilar de cerca lo que ocurre en ambos, y mantener bajo el nivel de desequilibrio que podría acabar con el universo. Estas cuatro fases dobles, se van repitiendo aumentando su dificultad, hasta llegar al número de los dieciséis niveles, y son las siguientes: 1-Casa de Jack/Urchin Place; 2-La Escuela/Torre de las Gárgolas; 3-La Tienda de Comics/Craps Alley; 4-El Union Plaza Casino/Slash's Night Club.

Para acceder a todos ellos, Harris tendrá que recorrer las calles del Cool World, que sirven de nudo de comunicaciones entre las puertas que permiten pasar a cada uno de los niveles. Puertas que poseen vida propia y, como si de un "gorila" de los que están en las entradas de las discotecas se tratasen, nos exigirán algo más que nuestra cara bonita para acceder a su interior.

Esto se puede conseguir de un modo bastante sencillo. Comprobaréis que por las calles, va correteando gran número de Doodles, cuya única misión es estorbar y robarnos energía. Disparando contra ellos, estallarán entre burbujitas dejando como recompensa una moneda (nickel). Si recogemos la cantidad suficiente de estas monedas, a pesar de mostrarse refunfuñonas, las puertas nos permitirán el paso hacia los distintos niveles que custodian celosamente.

Para saber en cada momento cual es el siguiente nivel al que tenemos que dirigirnos, nada mejor que echar una ojeada al mapa. En él, se nos informará mediante un cambio de color, cuál es la puerta que guarda el nivel que corresponde vigilar. De todos modos, dispondremos de otra ayudita que, a pesar de no aclararnos demasiado las cosas, siempre es de agradecer. Un gracioso teléfono anda suelto por las calles. Si le tocamos cuando aparezca, nos llegará un mensaje advirtiéndonos que los Doodles han vuelto a hacer de las suyas en tal o cual lugar, y se nos emplazará a ir hacia allí lo más rápido posible.

¿Y AL FINAL?

Lo que desde luego no sospecha Harris, es que al final le espera, ¡cómo no!, un terrible enemigo, el jefe de los Doodles, Evil Holli. Debido a su peculiar sentido del humor, para hacerse el gracioso no se le ha ocurrido nada mejor que disfrazarse de payaso. Pero os podemos asegurar que lo que no son nada graciosos son los ataques que lanzará contra nosotros. Eso sí, atacad y atacad sin descanso hasta que acabéis con él. Puede que al final la recompensa sea una cita con la Basinger..., aunque ni Ocean ni el representante de la actriz han querido hacer declaraciones con

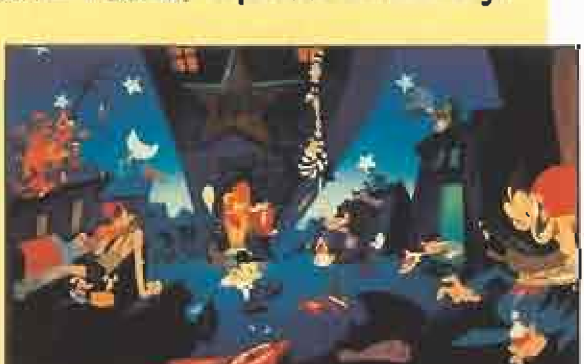


LA CHICA MÁS SEXY NO ES DE CARNE Y HUESO

Buena parte del gancho comercial de «Cool World» se basa en el morbo sexual que despierten en el espectador la actriz Kim Basinger y su versión en dibujo animado, Holli Would. Ambas tienen su papel en la película ya que, como ocurriera en «¿Quién engañó a Roger Rabbit?», seres reales y animados comparten aventuras. Y puestos a comparar, resulta bastante más atractiva, voluptuosa y vampiresa la buena de Holli Would. No hacía falta que la revista Vanity Fair definiera a la Basinger como "la sirena más caliente de la piscina de Hollywood"; es obvio que la rubia ha conseguido convertirse en un símbolo sexual desde su participación en «Nueve semanas y media» o más recientemente en «Análisis final» junto a otro símbolo sexual, Richard Gere.

Más difícil es entender el por qué: hay más erotismo en el guante de Rita Hayword que en las colecciones de lencería que suele anunciar por televisión. «Nueve semanas y media» no deja de ser un film aburridísimo al que sólo la puritana mente de un americano profundo disfrazado de yuppi es capaz de sacarle morbo, y, además, es bajita, demasiado entrada en carnes y las tiene caídas. Todo lo contrario que su sosias de animación, que luce su palmito con garbo y en micro-falda.

Junto a la Basinger y su réplica, protagonizan «Cool World» los actores Gabriel Byrne (uno de los malos en la película de los hermanos Coen «Muerte entre las flores») y Brad Pitt (el macarra autoestopista de «Thelma y Louise»). La dirección ha corrido a cargo del estadounidense Ralph Bakshi, que también fue el máximo responsable de «Fritz el gato», «American Pop» o «El señor de los anillos», entre otras películas y series para la televisión, en líneas generales de estética bastante innovadora.







La historia que nos cuenta en esta ocasión tiene como eje al pirado dibujante Jack Debs (Gabriel Byrne), que junto al detective Frank Harris (Brad Pitt) se introduce en el "cool world", un mundo nacido exclusivamente en la caleaturienta y un poco desvariada imaginación del primero. Allí se encuentran con Holly Would, un dibujo que quiere ser persona de carme y hueso (Kim Basinger), y se meten en una serie de aventuras donde se mezclan la comedia, el ambiente negro de los gangsters, el terror y el erotismo.

Indudablemente, la mayor dificultad técnica de «Cool World» reside en la participación simultánea de personajes reales y de animación. Primero se rodaron las escenas con seres vivos y después se combinaron con los dibujos (en este último proceso trabajaron más de trescientos especialistas). Tampoco fue fácil crear el efecto de tres dimensiones (entre otros aparatos se llegó a mejorar un invento de la Disney de los años 30, que permitía montar varias capas de dibujos sobre cristales a escasos centímetros de la cámara para crear en el espectador una sensación de profundidad cuando ve las imágenes rodadas).

Finalmente, habría que destacar la banda sonora del film, responsabilidad de Mark Isham, ya que éste ha pretendido que la música formara un todo compacto con las imágenes. En España se ha editado el disco "oficial" hace varios meses, y cuenta con la participación de rutilantes estrellas pop como David Bowie, Thompson Twins, The Cult, Ministry o Tom Bailey, entre otras. Curiosamente, no incluye la voz de Kim Basinger, cuya amplia gama de jadeos y vocalizaciones propios de alcoba fueron convertidos, gracias al ingenio y al genio de Prince, en el hit "The scandalous sex suite", pero eso forma parte de otra película (en esta ocasión auténticamente porno y privada).

S.E.A.



Los revoltosos Doodles no descansarán ni un momento hasta lograr robar todos los objetos del mundo real.



Un teléfono rojo nos dará una valiosa ayuda, indicándonos el lugar al que debemos encaminar nuestros pasos.



Una curiosa pluma que dispara enormes burbujas de tinta será nuestra principal armas en la lucha contra los Doodles.



Esta es una de las pantallas del mundo de los dibujos animados. Como podéis ver, es tan extraña como atractiva.

respecto a esta posibilidad. Pero bueno, soñar no cuesta nada, ¿verdad?

Dejando ya a un lado las bromas y hablando más en serio, nuestro siguiente deber es hablar de la calidad técnica que posee «Cool World». Bastaría con decir que es un juego de Ocean. Pero obviamente, así no os aclararemos demasiado. Como la mayoría de vosotros ya sabréis, Ocean es la compañía de las conversiones cinematográficas por antonomasia. Con una larga lista de triunfos a sus espaldas, como «Los Intocables» o «Robocop», siempre consiguen con estos programas el mismo éxito o incluso superior, que las películas en las que se basan.

Y todo ello gracias a que no sólo se aprovechan del nombre del taquillero film de turno, como por desgracia estamos demasiado acostumbrados a ver en otras compañías. Aunque en ocasiones, la conversión no sea exacta a la película, Ocean siempre le ha dado ese toque especial, que ha hecho que un juego que podía haber pasado por nuestras pantallas sin pena ni gloria, sea recordado por la gran cantidad de detalles que esta compañía introduce en sus programas, imprimiéndoles "personalidad" propia.

Detalles como el de la presentación, de matrícula de honor, en la que se nos alegrarán de un modo enorme estos ojillos que se ha de comer la tierra, al ver cómo un dibujo animado de Kim Basinger-Holli Would, con una vestimenta que resaltan perfectamente todos los detalles de su anatomía (¡ejem!, ya nos entendéis), se echa unos bailes que, ¡ojo! Vamos, que ¡quién fuera un dibujo animado!

Los gráficos que presenta el programa, son enormemente coloristas y atractivos. Pasando por todos los decorados de las cuatro fases del mundo de los Doodles, en los que se puede apreciar cómo los programadores de Ocean han dado rienda suelta a una cierta vena surrealista, hasta las graciosas criaturas que son precisamente los Doodles.

La dificultad del juego en las primeras fases os parecerá no muy elevada, sin embargo, sólo es en las primeras fases. Cuando hayáis avanzado lo suficiente, comprobaréis como los Doodles parecen multiplicarse por arte de magia, surgir por multitud de vórtices que no tendréis casi tiempo de controlar, veréis volar los objetos de un mundo a otro a velocidades endiabladas mientras os desgañitáis intentando recuperarlos.

O sea, que poco a poco, la, en un principio, simpleza del juego, se va tornando en una pequeña locura contra el reloj. Quizá se le podrían encontrar un par de defectos al programa, como la banda sonora, que no es todo lo brillante que debería, teniendo en cuenta la excelente música con que cuenta la presentación (ya sabéis, lo del bailecito y todo eso). Sin embargo, los fallos que pueda presentar el juego se compensan con la calidad que presentan otros apartados, como la animación de los personajes o el suave y rápido scroll que posee. Pero, como nuestro pensamiento es que en un arcade de plataformas como es éste, la adicción es lo más importante, diremos que «Cool World» cumple perfectamente con su cometido.

En definitiva, nos encontramos ante un juego en el que todos los adictos a impedir el triunfo del mal a disparo limpio, disfrutarán tanto que no tendrán tiempo de pensar en otra cosa que no sea acabar el juego. Eso, si no se distraen demasiado recordando las curvas de Holli Would. Pero, ¡qué pillastres!

F.D.L.

VERSIÓN PC



Casi exacta a la de Amiga. Y si decimos casi, es porque mientras que gráficos, estructura y animación son igual de buenos que en la versión Amiga, el sonido es, pásmense ustedes, mucho mejor. Algo que generalmente ocurre a la inversa en multitud de juegos. No sólo los efectos sonoros son más numerosos y están mejor realizados sino que además, un alto número de piezas musicales deleitarán nuestros oídos durante el transcurso de la acción. Todo esto, claro está, siempre que vuestro PC este equipado, como mínimo, con una tarjeta AdLib. Exceptuando los detalles del sonido, y algunos puntos de los marcadores que cambian ligeramente de una versión a otra, tanto en Amiga como en PC podréis disfrutar de un juego que os proporcionará diversión durante largos ratos. Tan adictiva, sino más, que la versión para el dieciséis bits de Commodore.

A.T.I.



Las armas más sofisticadas en tus manos

Compilación

Toma el control de las armas de combate más sofisticadas jamás creadas.

F-16: Desde ataques a la superficie e interceptación aérea hasta el empleo de las distintas tácticas en maniobras de combate: ¡Todo esta previsto por completo en F-16 Combat Pilot!

Fighter Bomber & Fighter Bomber Mission Disc: Prepárate para la simulación de vuelo más emocionante que jamás hayas probado y entra en un mundo tridimensional como jamás habías visto antes.

F-14: Pilota tu F-14 en duros combates aéreos desde escenarios de guerra como el Golfo Pérsico hasta la academia "Top Gun"

Apache Strike: 1997, tu misión: buscar en las ciudades los Ordenadores de Defensa Estratégica que controlan los arsenales nucleares del enemigo.

Disponible en PC.

En un planeta del sistema B8

Juego de Rol

La segunda parte de la serie B.A.T. se desarrolla en Roma 2, la capital de Shedishan, un planeta del sistema B8. La Confederación de las Galaxias, enormemente preocupada por la reciente amenaza del Kashan, se ha puesto en contacto con la Oficina de Mediadores Astrales que mantiene un monopolio total del Echiatone 21.

Disponible en PC, Amiga y Atari.

Fantásticos mundos para conquistar

Compilación

Realms: ¡Un elevado destino y un enorme poder en la conquista de los mundos fantásticos!

Pirates: Tu eres el rey y puedes ejercer el control completo de tu destino en un intento de dominar el mundo.

Wonderland: Lograrás tus metas, mucha riqueza, poder y prestigio, si eliges las expediciones más lucrativas y forjas las más fructíferas negociaciones.

Populous: Te enfrentarás a rompecabezas, juegos de palabras y otros desafíos que te mantendrán dentro de los dominios mágicos de Wonderland durante cientos de horas.

Disponible en PC.

Entra en el mundo de la estrategia

Compilación

Spirit of Excalibur: Aventuras y combates para suceder al Rey Arturo en la época medieval inglesa.

Chessplayer 2150: El programa especial detrás de las líneas enemigas, tu misión es atacar y sobrevivir.

Hunter: Como agente especial detrás de las líneas enemigas Deuteros. Mejora tu tecnología y tu población para colonizar planetas y lunas por todo el sistema solar.

Cohort. Fightin for Rome: Toma el mando de tu propio ejército en este juego de guerra en miniatura.

Disponible en PC, Amiga y Atari.

Tras la búsqueda del poder

Arcade

MEGALOMANIA se basa en la búsqueda del poder, poder sobre una serie de mundos, formados cada uno por grupos de islas. Sobre ellos se forman nuevas y vida inteligente. Hombres libres y mendigos interestelares descienden sobre ellos para apoderarse de los reinos.

Disponible en PC.

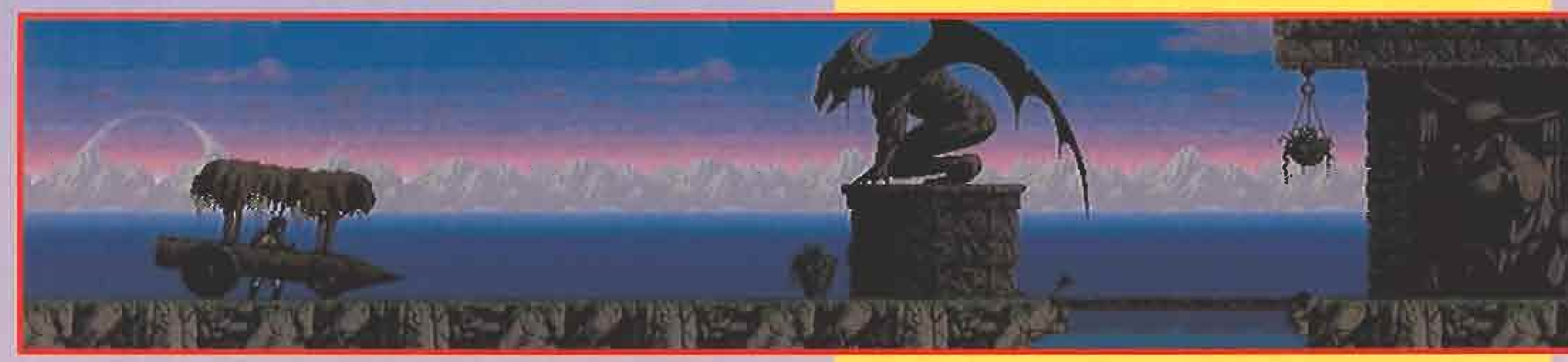
UBI SOFT
Entertainment Software

DROSOFT Moratín, 52, 4º dcha. 28014 Madrid. Tel.: 91/429 38 35 Fax: 91/429 52 40

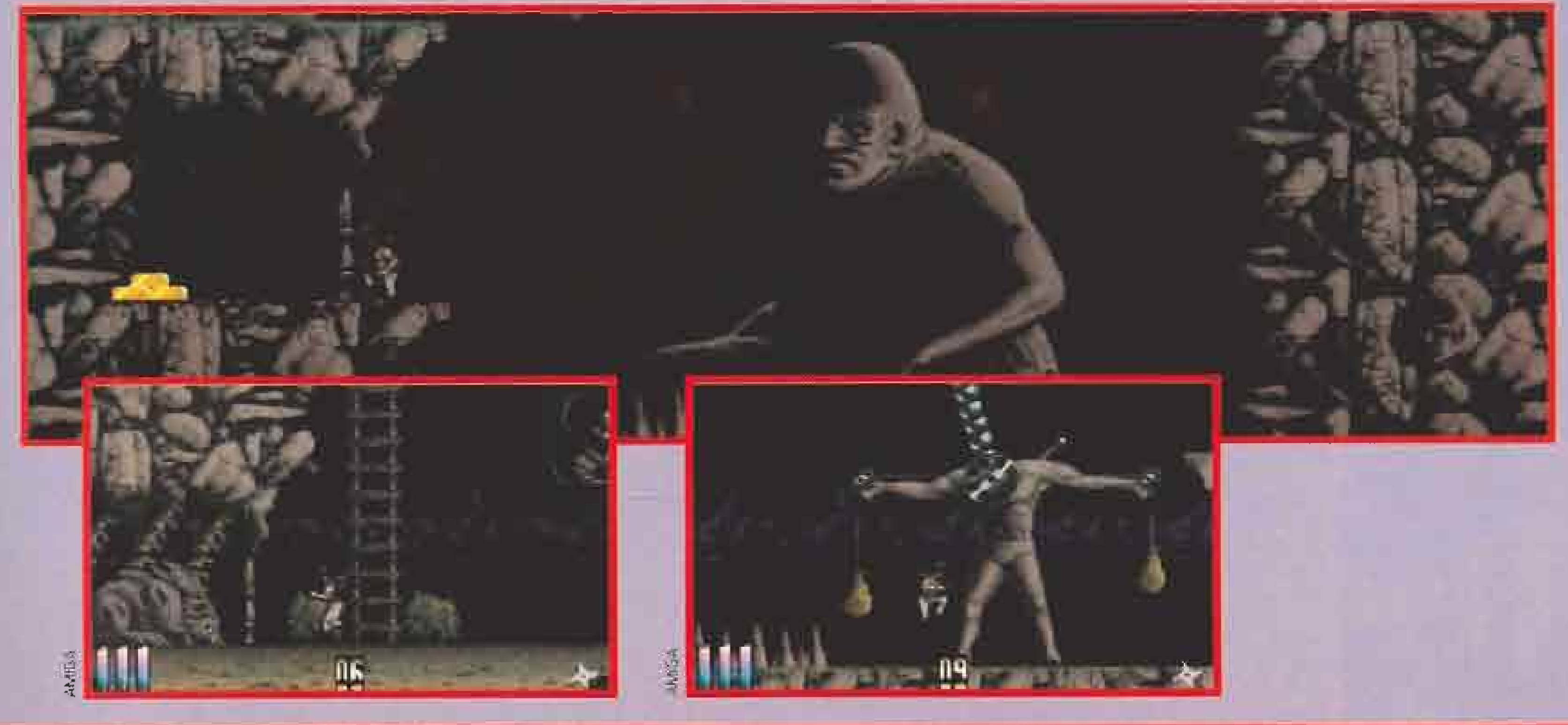
SHADOW OF THE BEAST III

A los pocos días de nacer, un niño llamado Aarbron fue raptado y trasladado a la fortaleza del Señor de las Bestias. Allí fue alimentado con horribles pociones que fueron transformando lentamente su primitiva forma humana hasta convertirlo en un ser monstruoso. Al mismo tiempo, iban anulando sus recuerdos y su voluntad. El niño que nació entre los hombres se convirtió en un ser primitivo que, por su destreza y rapidez, fue pronto nombrado mensajero personal de Maletoth, el Señor de las Bestias.

Aarbron hubiera vivido así muchos años si no fuera porque, un día aparentemente igual a los demás, una criatura humana que era conducida al altar de los sacrificios le llamó poderosamente la atención. Los recuerdos se removieron en la confusa mente de la bestia hasta llegar a lo más profundo de su pasado humano. Y en un instante terrible y doloroso de revelación, Aarbron reconoció a su padre como la víctima del sacrificio. Ese horrendo episodio transformó totalmente la existencia de nuestro protagonista. Todos los recuerdos de su pasado humano inundaron su mente como un torrente, y la bestia maldijo a aquellos que lo habían convertido en un ser tan despreciable. Se rebeló contra los sacerdotes del Señor de las Bestias y huyó del templo donde había vivido los últimos años.

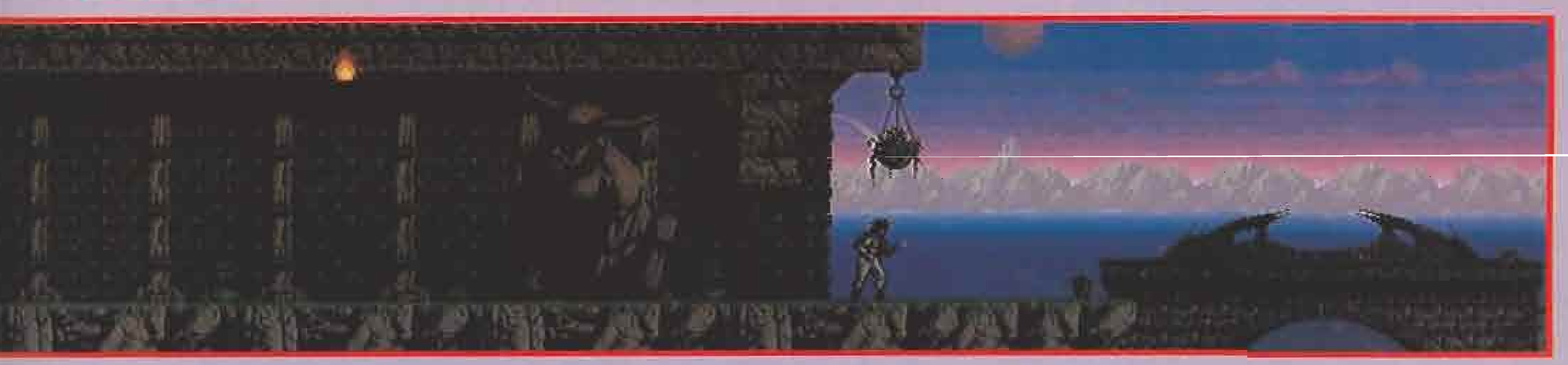


LA BESTIA HUMANA



Luchó contra los ejércitos de su amo. La ira y el odio multiplicaron sus fuerzas hasta convertirlo en un ser invencible. Venció en su arriesgado desafío y, como recompensa, recuperó parte de su forma humana. Maletoth se enfureció ante la victoria de su antiguo mensajero y planeó su venganza.

Una noche de tormenta, el Señor de las Bestias envió a Zelek, el más fiel y poderoso de sus sacerdotes, a una terrible misión. Entre el fragor del trueno, Zelek se transformó en un gigantesco monstruo alado. Tras destruir el techo de la cabaña de los padres de Aarbron, arrancó de su cuna a una niña recién nacida. Para castigar la osadía de su siervo, Maletoth planeaba repetir sus experimentos con su propia hermana. La noticia del secuestro encendió de nuevo la ira de Aarbron. Su recién ganada inteligencia y la habilidad desarrollada durante largos años de estancia entre los sacerdotes de Maletoth se combinaron para permitirle superar todas las trampas interpuestas en su camino. Después de sortear innumerables peligros en los más recónditos parajes de Karamoon, Aarbron rescató a su hermana dando muerte al malvado Zelek.

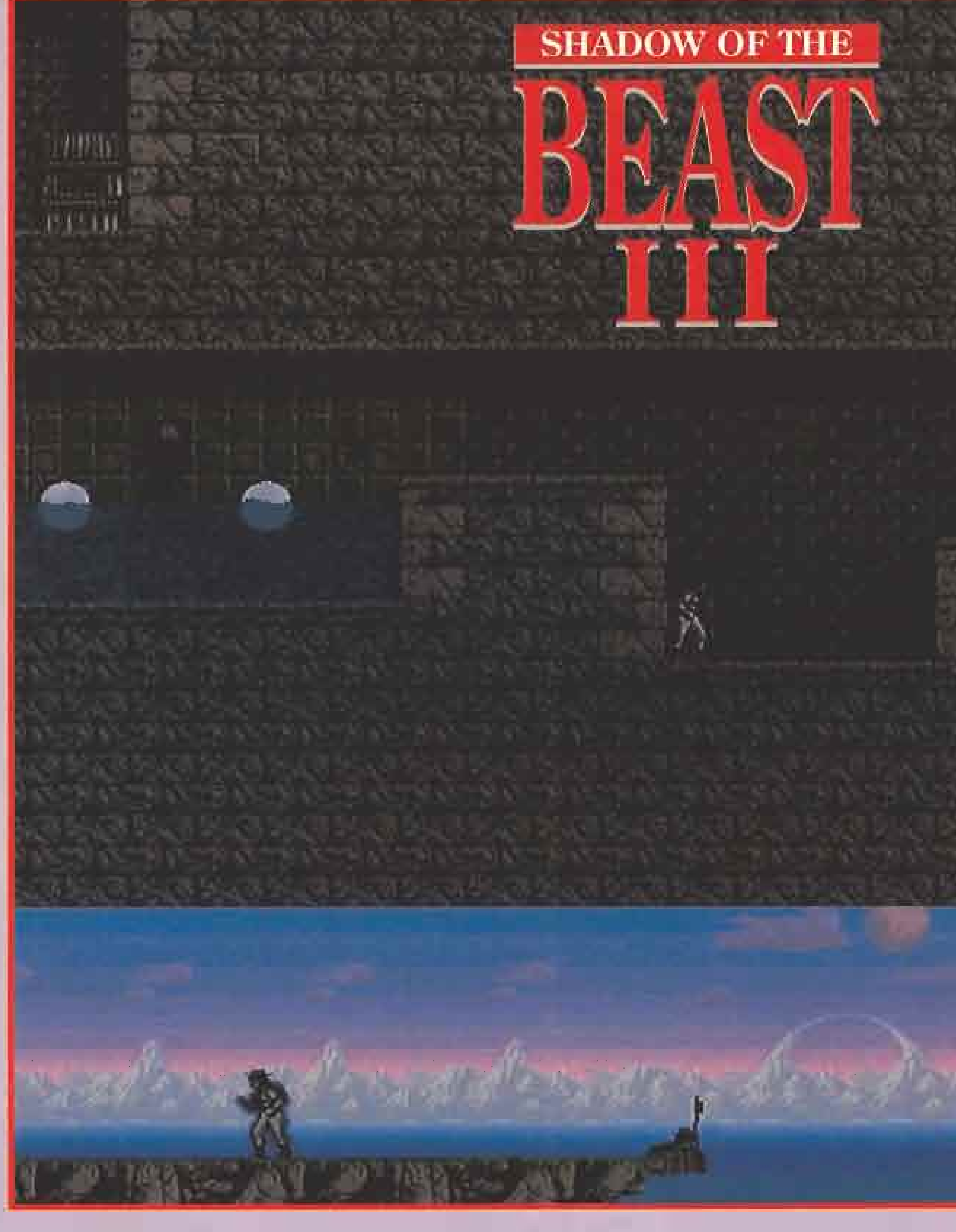


Con su segunda victoria, Aarbron había debilitado el, hasta entonces ilimitado, poder del Señor de las Bestias. Así, no sólo recuperó sus cualidades humanas sino que, una noche, un desconocido estableció contacto telepático con él. Se trataba de Rekann, un anciano que hace muchos años fue mago del rey antes de ser encarcelado por Maletoth en un anillo mágico. Ahora, el poder de su enemigo había disminuido notablemente y podía comunicarse con Aarbron pese a la larga distancia que los separaba.

Rekann explicó a Aarbron que era el momento de acabar con Maletoth, y que, para conseguirlo, tendría que obtener cuatro objetos mágicos que le darían la fuerza suficiente para enfrentarse con él. El viejo mago explicó con detalle cuáles eran esos objetos y donde se encontraban, e incluso le proporcionó un curioso medio de transporte para llevarlo de vuelta hasta los dominios de Maletoth. →



Sí, es feo, pero este monstruo verde nos prestará una ayuda decisiva a la hora de escapar de Fort Dourmoor, lanzándonos dentro del barril hacia el foso.



EL BOSQUE DE ZEAKROS

Aarbron camina hacia la derecha, atravesando un peligroso bosque en el que extrañas criaturas vegetales escupen su venenoso contenido. Al llegar a la ladera de una montaña, sube a una plataforma y activa una palanca que le permite alcanzar la parte superior. Allí recoge varios lingotes de oro y continúa avanzando en la misma dirección mientras es atacado por peligrosos indígenas.

Al alcanzar la polea que controla el movimiento de dos bloques de piedra, nuestro héroe dispara contra ella hasta que la segunda roca baja lo suficiente como para saltar sobre ella. Tras recoger unas granadas, encuentra cuatro plataformas que se mueven verticalmente. Destruyendo los cañones que las protegen, llega a la última y recoge una llave. Entonces, retrocede hasta la primera y utiliza la llave para abrir una puerta detrás de la cual hay nuevos lingotes de oro.

Ahora es el momento de dejar atrás las plataformas y continuar caminando hacia la derecha. Aarbron ha alcanzado el poblado indígena y es recibido con una verdadera lluvia de piedras. Desciende por unas escaleras hasta una hoguera en la que se asa un gran pedazo de carne. Antes de que la carne se queme completamente dispara contra ella para hacerla caer. La empuja hacia la derecha hasta colocarla debajo de un gran bloque punzante colgado del techo; eso sí, teniendo mucho cuidado de no avanzar demasiado. En el camino, nuestro amigo ha recogido una llave similar a la primera con la que puede retroceder hacia la izquierda hasta llegar a la presencia de un enorme monstruo encerrado detrás de unas rejas. Al utilizar la llave libera al monstruo. Éste, atraído por el trozo de carne, correrá hacia él sin saber que encontrará la muerte cuando caiga el bloque del techo. Pero su sacrificio no es en vano, ya que permite a Aarbron continuar avanzando.

Nuestro héroe recoge más lingotes de oro y sube a una plataforma que comienza, automáticamente, a elevarse por un estrecho desfiladero. Debe colocarse en el extremo izquierdo de la plataforma para que una roca suelta, situada a mitad de camino, se desprenda de la montaña y se coloque sobre la plataforma. Es posible que en este proceso la roca salga despedida, en cuyo caso debe intentarlo de nuevo. Una vez arriba empuja la roca hacia la izquierda hasta colocarla sobre una extraña máquina. Gracias a su peso, ésta adquirirá la inclinación suficiente para permitirle alcanzar el otro extremo.

Aarbron avanza ahora hacia la izquierda, esquivando unas mortales lanzas que surgen del suelo. Cruza un puente y desciende hasta una llanura donde es atacado por un feroz monstruo de descomunales dimensiones. Se trata de Louq-Garou, cuyo cráneo podrá recoger una vez que haya acabado con él, ya que constituye el primer objeto de su búsqueda.

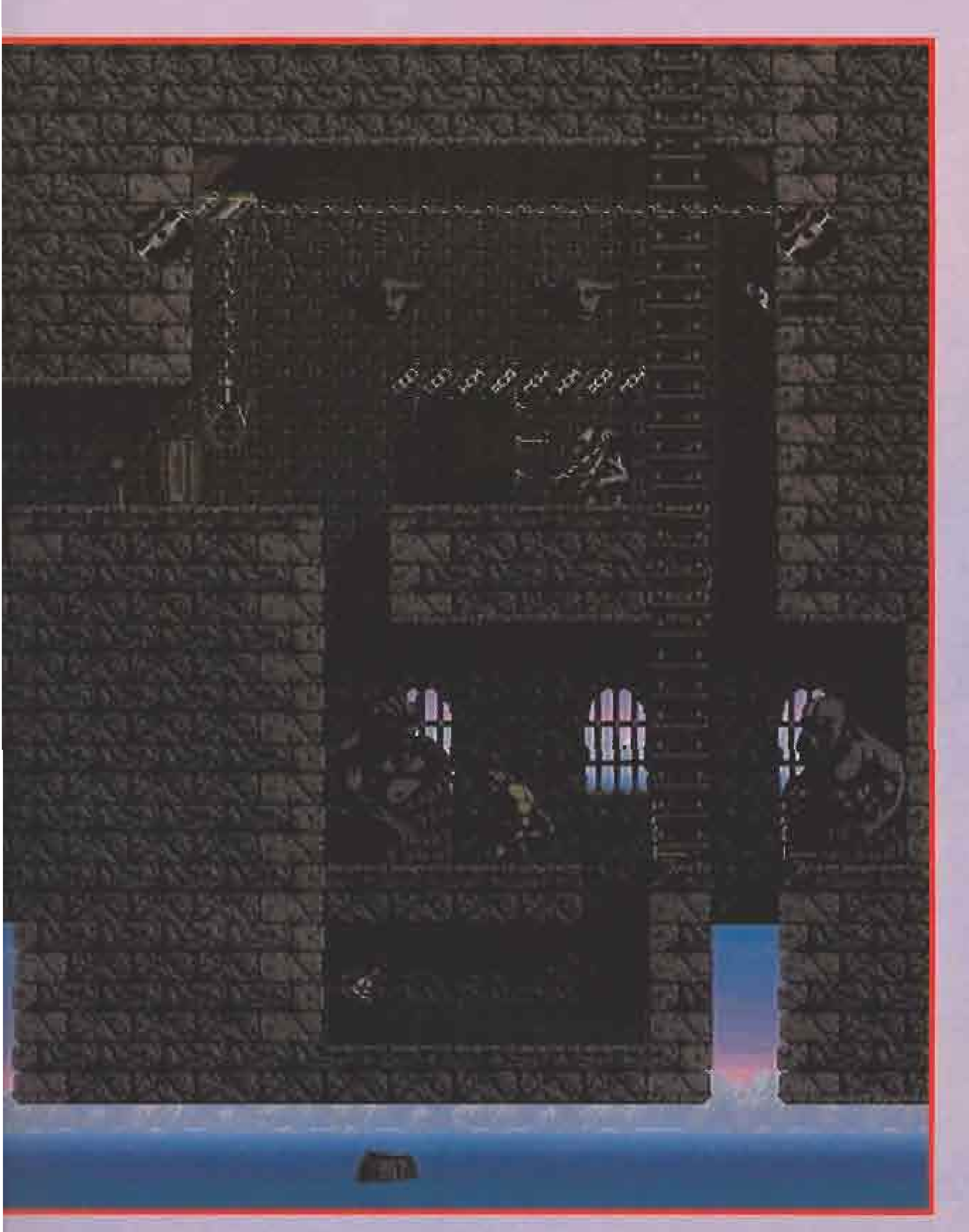
FORT DOURMOOR

Aarbron avanza hacia la derecha y activa una palanca que hace caer un puente sobre el agua. Continúa en la misma dirección hasta llegar a una rueda, empujándola para hacerla encajar en una carreta.

En este momento, guía el carro hacia la derecha, se introduce en un pasadizo y alcanza una puerta cerrada. El ariete punzante situado en el carro destruirá la puerta tras unos cuantos impactos. Mientras, el techo de la carreta protegerá a Aarbron de las llamas que caen sobre él. El carro no puede seguir avanzando, de modo que nuestro amigo lo deja atrás, recoge varios lingotes de oro y va al extremo derecho de la fortaleza. Allí destruye a unos molestos enemigos voladores, se introduce en el hueco del que surgieron y, desde ese lugar, dispara contra un tope situado a su derecha.

Cuando nuestro amigo camine de nuevo hacia la derecha de la plataforma, libre del tope que la







Unas aves un tanto extrañas y bastante belicosas son las guardianas del martillo, un objeto indispensable para llegar hasta el final de las Cuevas de Bidhur.

sujetaba, cederá ante su peso. Entonces, Aarbron descenderá hasta los sótanos del edificio.

En este lugar, observa dos palancas. La superior controla el movimiento de una puerta cerrada mientras que la inferior inunda la sala de agua. Para no morir ahogado, empuja una mesa hasta las proximidades de la palanca inferior, se sube a la misma y la activa. El agua invade la sala, pero la mesa flota libremente sobre ella y se eleva a medida que sube el nivel.

Muy pronto la palanca superior se pone a tiro, momento en el que no sólo se abre la compuerta que le impedía el paso sino que el agua baja de nivel. Tras recoger más lingotes de oro, Aarbron llega a una nueva zona inundada que es imposible cruzar a pie. Sube por unas escaleras y empuja una mesa al agua, observando a su derecha una criatura verde que arroja barriles. La destruye y accede al extremo derecho, donde se da cuenta de que los barriles caen de un hueco del techo y rebotan sobre una gran cuba de madera. Empuja la cuba hacia la izquierda y la hace caer sobre la mesa. Desciende de nuevo y, desde la orilla izquierda, dispara sobre la cuba. Los fragmentos de madera comienzan a flotar sobre el agua y se convierten en útiles plataformas que le permiten, saltando sobre ellos, llegar sano y salvo al otro lado. Manejada por un sicario de Maletoth, una pinza mecánica intenta atraparlo y arrojarlo al río que fluye bajo el edificio. Por tanto, la primera labor de nuestro héroe consiste precisamente en destruir a la bestia que maneja la pinza.

Ahora que está más tranquilo, decide subir por las escaleras, recoger los lingotes de oro situados a la izquierda y caminar en dirección contraria hasta llegar a los dominios de Pendek, un gigantesco guerrero armado con una maza. Al destruirlo, tras múltiples impactos en la cabeza cuando se encuentra agachado, la maza cae al suelo y tiene en su poder el segundo de los cuatro objetos necesarios para acabar con Maletoth. Su misión no ha concluido aún ya que todavía falta escapar de la fortaleza.

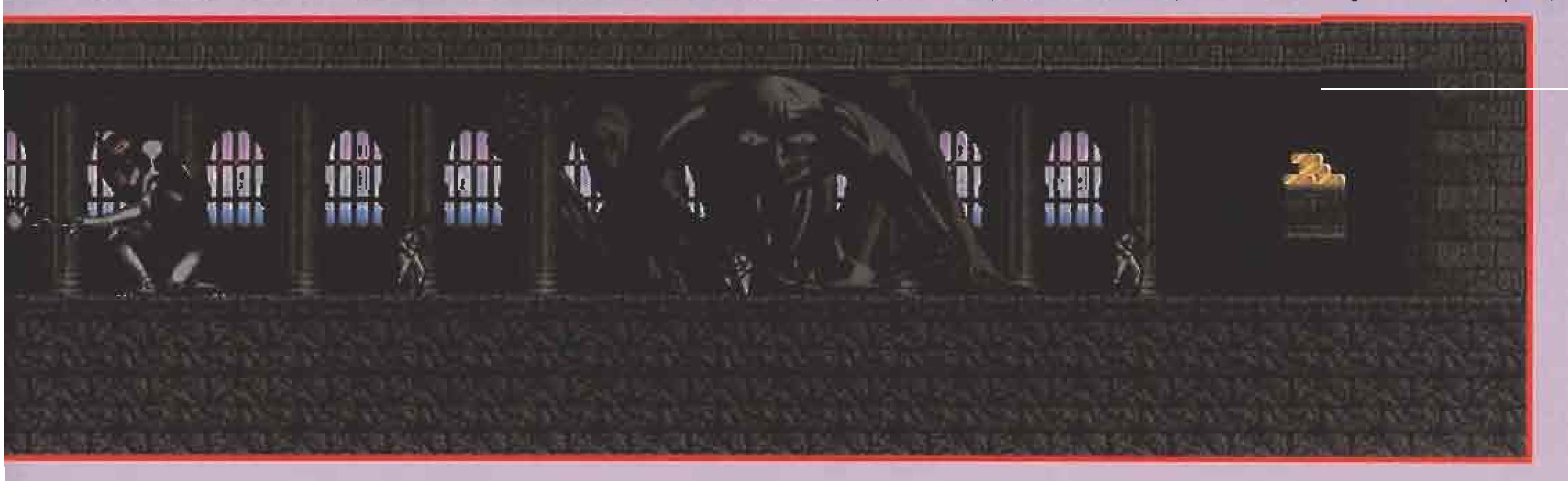
Recoge los lingotes colocados en el extremo derecho y regresa a la sala de la pinza. Allí mueve un poco el barril y se dirige a los controles que regulan el movimiento de la pinza. Son tres palancas, de las cuales la superior controla la apertura y cierre de la pinza, la central el movimiento horizontal y la inferior el vertical. Empleándolas hábilmente podrá atrapar el barril y colocarlo en el extremo derecho de la cinta transportadora que se encuentra encima de los controles. Desciende por las escaleras, ve dos plataformas abiertas y decide cerrar la de la izquierda. A continuación, se introduce en el barril y activa la palanca que controla el movimiento de la cinta transportadora. El barril, con nuestro amigo en su interior, se desliza por la cinta y cae al nivel inferior.

Allí es recogido por un monstruo que avanza sobre la plataforma que Aarbron cerró segundos antes y arroja el barril al río. Al llegar a la orilla, nuestro héroe sale del barril y finaliza con éxito su segunda misión.

LAS CUEVAS DE BIDHUR

Nuevamente Aarbron comienza su aventura caminando hacia la derecha hasta alcanzar una alta pared rocosa que puede escalar utilizando las ramas secas como trampolines. Un águila lo atacará, furiosa por la destrucción de su nido.

La siguiente escena guarda un curioso problema. Aarbron observa un pájaro encerrado en una jaula que pide ayuda. En el extremo opuesto una cabeza de reptil colocada sobre la pared rocosa dispara contra él. Y, sorprendentemente, una mesa descansa sobre el suelo. Sin moverla de su lugar original, Aarbron dispara contra las dos patas de la mesa y consigue destruirlas, convirtiendo así la antigua mesa en una espe- →



cie de balancín apoyado en una piedra central. Colocándose en el extremo derecho, dispara contra la cabeza, la cual cae sobre el otro extremo. Ahora, Aarbron empuja el conjunto hasta el lado izquierdo de la sala, sube por las escaleras y se arroja desde lo alto sobre el extremo libre.

Impulsada por la caída, la cabeza de reptil se eleva por los aires, choca contra la jaula y libera al cautivo. Agradecido a su salvador, el pájaro no escapa, sino que se apoya en el suelo y espera a que nuestro héroe lo utilice como medio de transporte aéreo. A partir de este momento, y hasta finalizar el nivel, Aarbron podrá subir y bajar del pájaro a su antojo.

En compañía de su nuevo amigo, abandona estos tristes parajes y vuela hacia la derecha hasta llegar a las proximidades de una compleja máquina. Nuestro protagonista observa que en la parte derecha hay accesos a tres cavernas. Se dirige a la inferior donde, tras luchar contra unos feroces guerreros voladores, podrá recoger un martillo. Es el momento de examinar la máquina. Observa que se compone de una serie de plataformas inclinadas, unas palancas distribuidas por el recorrido de las plataformas y un mecanismo que libera, una a una, ocho esferas metálicas.

Con ayuda del martillo, Aarbron mueve las palancas de forma que el movimiento de las esferas se dirija hasta la cueva superior y libera tres de ellas. Más tarde se aproxima a dicha caverna y abandona el pájaro a la entrada de la misma ya que su estrecha entrada únicamente permite el paso a uno.

Observando con antelación la presencia de una gran losa en el techo, se introduce en la cueva sólo un instante para, a continuación, retroceder antes de que la losa caiga sobre él y lo aplaste. Las esferas han rodado hasta una hondonada en el interior de la cueva y Aarbron empuja una de ellas hasta el límite izquierdo. Después dispara su martillo contra la losa para obligarla a deslizarse hacia la derecha. Ahora debe combinar sabiamente dos de las tres esferas para que la losa se desplace hacia la derecha rodando sobre ellas. Colocará la tercera esfera cuando sea necesario, ya que sólo así la losa alcanzará el lateral derecho de la caverna.

Allí Aarbron sube a la losa y alcanza una zona elevada que de otro modo hubiera resultado inaccesible. Un gigantesco monstruo huye hacia la derecha al notar la presencia de nuestro héroe. Pero si camina confiado hacia él, el monstruo surgirá de la oscuridad y lo matará.

Para derrotar a tan peligroso enemigo Aarbron se acerca un par de pasos hacia la derecha pero rápidamente, gira sobre sus talones y dispara contra la cabeza de la bestia. El monstruo retrocede herido, de modo que repite varias veces el proceso hasta destruirlo completamente.

Ahora, nuestro amigo, puede recorrer el pasillo y llegar a un laboratorio donde recoger una vasija. Abandona esta cueva y monta en su fiel amigo volador.

Altera las palancas de la máquina para que las esferas rueden hacia la caverna central y libera cuatro de las cinco esferas aún disponibles. Las bolas se colocan en los huecos del suelo obstaculizando el movimiento de las lanzas que antes surgían de él. Esto, le permite alcanzar sano y salvo el extremo derecho de la cueva y llenar el vaso con el líquido rojizo que mana de la fuente. Así, consigue un vaso lleno de la quinta esencia del ser, el tercer objeto necesario para destruir a Maletoth.

EL TEMPLO DE NOSTHOMAK

La cuarta y última aventura debe ser iniciada como las demás caminando hacia la derecha hasta alcanzar unas escaleras que descienden hasta la biblioteca. Allí, Aarbron empuja un taburete para llegar al techo de una estantería y recoge una maza idéntica a la de la fase anterior. Antes de marcharse, rompe la pata izquierda del taburete y empuja lo que queda de él hasta el extremo derecho de la sala, cerca de un mortífero lago de ácido. Nuestro amigo retrocede y se detiene cerca de una serie de grandes esferas negras que cuelgan del techo.

Golpeando la esfera más grande con la maza (no con las estrellas ya que estas acabarían por separar la esfera grande del resto) consigue dotar de movimiento pendular a la cadena, de modo que cuando el movimiento sea lo suficientemente amplio saltará sobre la esfera grande. Justo en el momento apropiado, alcanzará, desde ella, la parte superior derecha del edificio.

Desde allí sigue disparando y, cuando la esfera se encuentre lo más cerca posible de él, cambiará la maza por las estrellas y volverá a disparar.

Si consigue liberarla lo más próxima al extremo derecho de su trayectoria la esfera rodará por las escaleras y, aunque no la vea, utilizará el taburete roto como trampolín y cruzará hasta el otro extremo del lago de ácido.

El siguiente reto que le espera es sumamente ingenioso. Siguiendo su camino hacia la derecha Aarbron observa tres estanques en los que nadan varios peces y una nueva y extraña maquinaria sobre ellos. Para seguir avanzando debe cruzar necesariamente los tres estanques. Pronto observa que el



Aarbron, el protagonista de «Beast III», deberá enfrentarse a múltiples monstruos de naturaleza diversa. Tendrá que exprimir su cerebro para llevar a cabo con éxito su plan de venganza.



El avión que llevó a Aarbron hasta la guarida de Maletoth, es el escenario con el que comienza el camino que nos conducirá al combate final con el diabólico ser.



Una buena prueba para demostrar nuestra habilidad. Colocar en el lugar adecuado las bolas para evitar que la losa caiga al suelo, exige pulso firme y nervios templados.



Este es, posiblemente, el acertijo más enrevesado que nos tocará descifrar. Parece muy lioso, pero seguro que los aficionados a los puzzles disfrutarán como enanos.

agua no le hace perder energía, pero también que, por desgracia, el contacto con los peces le resulta mortal. La solución a este enigma se encuentra un poco más atrás, en un clásico puzzle en el que mueve un espacio vacío en una cuadrícula de cuatro por cuatro.

No es preciso completar el puzzle para superar esta prueba,



pero si lo hace habrá compuesto una imagen que contiene la solución del misterio.

Se trata de un esquema que señala cuáles son los peces venenosos y, lo que es más importante, los hábitos alimenticios de todos ellos. Supongamos que el estanque superior izquierdo es el número uno, el superior derecho el dos y el inferior el tres. Según el esquema trazado, el pez solitario del estanque dos es el único que no es venenoso, de forma que debe ser el único que sobreviva.

Aarbron se introduce en una cabina que controla el movimiento de la máquina, y desde ella maneja una pequeña pecera que puede introducirse en cualquier estanque, sacar un pez en su interior y depositarlo en un estanque diferente. Las indicaciones del esquema pronto le hacen comprender que sólo hay una manera de destruir a los cuatro peces venenosos. Para ello Aarbron extrae el pez más pequeño del estanque uno, el cual encuentra la muerte en el estanque tres. Ahora coge el pez restante del uno y lo lleva también al tres, pero esta vez tiene mucho cuidado de depositarlo lo más lejos posible del pez cubierto de pinchos.



Como un equilibrista de circo, nuestra misión consistirá, en esta ocasión, en conseguir descolgar la bola para, más adelante, hacer con ella una buena fundición.

De este modo, será este último el único superviviente, el cual, llevado al estanque dos, será devorado precisamente por el único pez no venenoso. El camino está, por fin, libre y Aarbron puede cruzar los tres estanques sin miedo. Nuestro amigo llega hasta la gran esfera negra y se enfrenta al último reto a su inteligencia. Empuja el horno hasta su límite izquierdo disparando mazas contra él y hace rodar la esfera hasta que cae dentro del horno. A continuación, sube a la plataforma más alta y desde allí observa un objeto punzante atado a una cadena.

Como hizo al principio de esta fase, Aarbron utiliza la maza para golpear el objeto y dotarlo de movimiento y las estrellas para liberarlo de la cadena, solamente cuando ha alcanzado la velocidad máxima y el extremo izquierdo de su trayectoria. El objeto sale despedido y encaja perfectamente en un agujero del suelo. Activa la palanca que enciende el horno, el cual comienza a fundir el acero de la esfera negra y deja caer un fino hilo de metal candente.

El pequeño río de acero fundido avanza lentamente hacia la derecha, pasa por encima del objeto punzante y alcanza un gran bloque de hielo, aunque para entonces Aarbron ya se ha puesto a salvo sobre una plataforma cercana.

Aunque no lo ve, el metal fundido se sitúa a la altura del bloque de hielo y comienza a derretirlo. Cuando el hielo disminuye lo justo de tamaño, Aarbron abandona la plataforma y con un par de saltos alcanza primero la cima del bloque de hielo y luego la plataforma derecha.

Allí activa la palanca que hace desaparecer un rayo vertical y espera unos segundos. El hielo ya se ha derretido completamente y el metal fundido ha desaparecido. Entonces, recoge del suelo el primero de los cristales de Hodag, camina hacia la derecha y destruye a golpes un segundo bloque de hielo idéntico al primero, recogiendo otro cristal antes de que caiga.

MUERTE DEL SEÑOR DE LAS BESTIAS

Con los cuatro objetos proporcionados por nuestro héroe Rekann puede crear un poderoso conjuro capaz de destruir definitivamente al cruel Maletoth. Pero ha de ser Aarbron el encargado de ejecutar la sentencia. Sobre un paisaje desolado, formado por estrechas plataformas colocadas sobre un lago de ácido, tiene lugar el combate definitivo entre el amo y el antiguo esclavo.

Sin embargo, ahora las cosas han cambiado mucho, demasiado. Aarbron ya no es una bestia carente de inteligencia y voluntad sino un ser humano determinado a acabar con el diabólico ser que trajo la desgracia a él mismo y a cada uno de los miembros de su familia.

El recuerdo de su padre sacrificado, de su hermana raptada y de sus propias penalidades en sus años de cautiverio ponen alas a los pies de Aarbron, más aún cuando sabe que tiene en su mano la llave de la victoria. Maletoth, el Señor de las Bestias, surge de las aguas venenosas hacia la que será su última batalla.

P. J. R.







QUICKJOY PARA COMMODORE, ATARI Y PC XT & AT

TOPSTAR

Función de ralentización.
Empuñadura ergonómica.
Eje de empuñadura metálica.
Seis microinterruptores blindados.
Fuego automático.

JETFIGHTER

Control de todas las funciones en la empuñadura.
Seis microinterruptores.
Fuego automático con control de velocidad.
Cuatro ventosas de fijación.

PC TOPSTAR

Empuñadura ergonómica.
Seis microinterruptores blindados.
Disparo automático.
Eje de empuñadura metálico.

PC CONNECTION

Respuesta super rápida.
Dos botones de disparo por microinterruptores.
Disparo en ráfagas.
Autocentrado.

M-5

Control de todas las funciones en la empuñadura.
Seis microinterruptores.
Fuego automático con control de velocidad.
Cuatro ventosas de fijación.

TURBO

Disparo automático.
Empuñadura de contorno ergonómico.
Centro de nylon de larga duración.
Seis microinterruptores de larga duración.
Cuatro ventosas de succión estabilizadora.

HYPERSTAR

Cinco ventosas estabilizadoras.
Diseño robusto de tipo arcade.
Microinterruptores de alta calidad.

Todos los modelos son compatibles con COMMODORE, AMSTRAD, MSX, ATARI y SPECTRUM (vía interfaz), excepto PC CONNECTION, M-5 y PC TOP STAR.

DROSOFT Moratín, 52, 4º dcha. 28014 Madrid. Tel.: 91/429 38 35 Fax:91/429 52 40



DOS CAMINOS Y UNA META: ATLANTIS

Es evidente que resultaría imposible definir a un héroe del calibre de Indiana Jones, con una sola de sus cualidades. Varias facetas diferentes, pero complementarias, conforman un todo cuyo resultado es el personaje con más gancho de los últimos tiempos.

Esto es algo que, sin duda, han tenido en cuenta los artífices de un programa tan completo como «Indiana Jones and the Fate of Atlantis». Para ello, no sólo en determinados momentos el argumento toma rumbo propio y diferente, sino que, por increíble que parezca, se nos permitirá tomar la decisión de seguir la aventura por tres caminos distintos.

Uno puede caer fácilmente en el error de pensar que se trata de un "maquillado" suave, que consigue dar un tono distinto a cada ruta, pero nada más lejos de la realidad. Nuestro viaje en busca del continente perdido tendrá diferentes escalas y, en los lugares comunes, la trama se desarrollará de forma sustancialmente distinta. Podemos asegurarte que cada una de las vías es, de por sí, una estupenda aventura gráfica con todos los ingredientes para resultar altamente divertida.

En el número pasado publicamos un reportaje sobre las peripecias de Indy acompañado de su amiga Sofía. En las líneas que siguen, vamos a darte las claves necesarias para que llegues al final de los otros caminos. Esperamos que los disfrutes.

Recogí todo aquello que podía llegar a servirme más tarde. Al alcanzar unas telas colgadas, descubrí que eran un mapa sobre el lugar que estaba buscando.

Bastó tirar un poco de la lengua a Omar para que cantase las cuarenta. La excavación no estaba muy lejos.

Indiana Jones: un aventu



Nada más encontrar el Diálogo Perdido de Platón, Sofía nos ofrecerá su ayuda para el resto de la aventura. Todo depende del camino que queramos seguir.



Una de las cuevas que hay en las profundidades del océano oculta la entrada al continente perdido. Tendremos que encontrarla antes de que se acabe el aire.

Sofía había quedado en Barnett College mientras yo había partido en busca de las dos personas que podían darme alguna pista sobre Atlantis. Mi primer destino fue Montecarlo, donde Alain Trottier me dio lo necesario para que mi visita a Argel no fuese infructuosa.

Localizar en Argel a Omar Al Jabbar no era fácil. La mayoría de sus asuntos los dejaba en manos de su criado Paul Abdul, quien tenía órdenes estrictas de no conducir a nadie a presencia de Omar si no era para un asunto de extrema importancia. Pese a que intenté seguir al criado por las calles de la ciudad, la multitud de personas que deambulaban por ellas me impidió llegar hasta la casa de Omar. Casi continuamente, me cruzaba con un árabe que llevaba un fez rojo, que lo hacía destacar entre la gente. Supuse que era una buena forma de lograr seguir a alguien con éxito, así que arreglé lo necesario para que el bueno de Paul Abdul tuviese un regalo inesperado. Insistí en ver a Omar, y mi estratagema tuvo éxito.

No sé muy bien cómo Sofía había podido hacer alguna vez negocios con el gordo protestón que me encontré. De una forma insoportable, me perseguía por la casa gritando y diciendo que iba a encerrarme. Envió a Abdul en busca de la policía y, mientras, se propuso no dejarme tocar nada. Comprendí que por las buenas no lograría sacarle nada, así que me inventé una necesidad urgente para darle con la puerta en las narices. Sólo entonces pude curiosear a gusto por la casa.

Como siempre, recogí todo aquello que podía llegar a servirme más tarde. Al alcanzar unas telas colgadas, descubrí que eran un mapa sobre el lugar que estaba buscando. Aquel de donde venían los objetos atlantes que Omar comercializaba, y que Sofía había comprado tiempo atrás.

Bastó tirar un poco de la lengua a Omar para que cantase las cuarenta. La excavación no estaba muy lejos, y tenía todo lo necesario para buscarla, así que puse manos a la obra.

Viajar en camello es bastante divertido, si no tienes algún mal tropiezo en el camino. No obstante, cualquier baratija puede conseguir maravillas con la gente del desierto. En un oasis conversé con un amable beduino que, sobre el mapa, me indicó la situación del lugar que buscaba. Una vez en las excavaciones, pude comprobar que los alemanes ya las habían dado por terminadas. Investigando en ellas, resolví un problema de combustible en el generador, y conseguí tenerlo todo más claro.

Un resorte oculto me abrió una puerta, donde encontré una extraña estatua de indudable procedencia atlante. Recogí todo lo que parecía útil, y decidí cambiar de aires, aunque sin saber muy bien cual sería mi próximo destino.

No me atraía la idea de seguir dando tumbos en camello, así que me dirigí a echar un vistazo al camión abandonado por los alemanes. En el interior, un telegrama del Dr. Ubermann dirigido a Kerner, hacía referencia a una trampa a Trottier con Madame Sofía como cebo. Comprendí que debía volver a Montecarlo enseguida, pero el camión no parecía dispuesto a colaborar. El problema estaba en las bujías, que debían estar agotadas. Revisé todo lo que llevaba conmigo hasta encontrar algo que me pudiera sacar del apuro. Un guisante de orichalcum en el lugar adecuado, me proporcionó la chispa que estaba necesitando.

CARRERAS DE COCHES

El Sr. Trottier era un hombre cauto y desconfiado, y la verdad es que tenía motivos para serlo. Pese a mis explicaciones y a la prueba del telegrama, no terminó de creerme. Al final lo hizo, pero cuando tuvo a la vista a quienes habían venido a raptarle. Nunca me he dado por vencido, así que me apresuré a salir en persecución de los nazis. Después de un buen par de choques conseguí detenerlos.

Cuando Trottier se recuperó, me informó de que había arrojado el disco en un momento de la persecución, tratando de evitar que cayese en manos inadecuadas.

Agradecido por mi ayuda, me contó todo lo que sabía de Atlantis. Tal y como decía el "Ultimo Diálogo" de Platón, la ciudad había fundado dos colonias importantes, una de las cuales, la menor, se situaba en la Isla de Thera, al sur de Grecia. Muy probablemente, desde esta isla podría encontrar algún conducto que me comunicase con la ciudad principal.

Muy animado por esta nueva noticia, recorrí las calles de la ciudad hasta encontrar la esquina donde el disco de piedra fue lanzado. En ella, lo encontré en el lugar más adecuado para que algo de valor se cayese. Había que tomar rumbo a Thera.

LA ISLA DE THERA

Ya en la isla, y después de hablar un rato con el oficial del puerto, me dirigí a la montaña, en busca de posibles pistas sobre la colonia.

Localicé unas excavaciones en una zona con emanaciones de gases. Adentrándome en ellas, encontré un par de salas contiguas, al final de las cuales una puerta me cerraba el paso. Cuando la observaba atentamente, un ruido enorme, procedente de la entrada, me indicó que algo no iba demasiado bien. En efecto, un derrumbamiento había dejado cegada la puerta de entrada. Comprendiendo que era inútil lamentarse, volví dentro a buscar alguna otra salida al problema.

Observé que al cerrar la puerta se abría un pequeño panel a la derecha, donde era posible colocar el disco de piedra. Siguiendo las indicaciones del libro de Platón, oí un "click" interno que me indicaba que algo se había abierto tras la puerta. La abrí y encontré un trozo de un antiguo texto escrito en piedra, que no podía entender. El muro impedía el paso, así que busqué algo con que intentar desobstruir el derrumbe. Al desplegar el instrumento, una nota de Sofía me indicó que los nazis la habían raptado. La rabia que sentí me dio fuerzas y trabajé sin descanso hasta salir al exterior.

Ya en el puerto, el oficial apreció mi hallazgo y tuvo la gentileza de traducírmelo. Era un trozo de un aviso atlante que decía algo así: "Camino cerrado por reparaciones. Los viajeros usen la ruta alternativa de la gran colonia de Creta". Este era, pues, mi nuevo destino, así que intenté buscar un medio de transporte para salir de la isla.

La cosa estaba bastante mal pa-



...rero con ingenio



La llegada a casa de Omar supone el primer enfrentamiento de nuestro valiente aventurero con sus enemigos de siempre. Los nazis se le han adelantado.



Un mal encuentro en el desierto es siempre el prolegómeno de una arriesgada pelea a puñetazo limpio de la que Indiana Jones no saldrá siempre victorioso.

ra ello. El único vehículo disponible era un globo empaquetado en el puerto, que sólo me sería entregado a cambio de la correspondiente factura que me acreditase como propietario. Las facturas quedan a veces en los embalajes, así que busqué por todas partes hasta que conseguí una válida. Luego, una cesta, algo para unirla al globo y el gas necesario, y me dirigí hacia la gran colonia.

ATERRIZAJE FORZOSO

Pese a que mi destino era Creta, en el camino localicé un submarino navegando sobre la superficie, en el que, con seguridad, era transportada Sofía. Con más suerte que habilidad, posé el globo junto al sumergible, y di un amable saludo al vigilante de turno. Conseguí, de paso, ropas adecuadas para moverme con soltura por la nave.

Empezaba a tener hambre, así que me preparé un delicioso sandwich, al que no pude evitar darle un buen mordisco. Junto a la cocina, un guardián no se despegaba de unos armarios, en los que parecía haber algo de interés. Pese a ser un tipo duro, su punto débil era el estómago, y con algo de sugestión, conseguí que necesitase dar una vuelta por la cocina.

En los armarios encontré el segundo disco de piedra y unas instrucciones de los torpedos. Kerner abandonó la nave con Sofía, dejándome encerrado en el interior con vigilantes que impedirían mi huida. Había que ingeniarse una forma de salir, y entonces recordé aquel espectáculo circense donde el hombre bala era disparado por un cañón resultando ileso. Era fácil trasladar aquella situación a un submarino. El único problema era que la sala de torpedos no estaba con la tranquilidad que yo necesitaba para llevar a cabo mis planes.

Con un trapo sucio y las instrucciones de los torpedos, conseguí la chispa de ingenio necesaria para alejar a la tripulación al otro extremo de la nave, ante la amenaza de incendio. Corrí entonces a la sala de torpedos, y me preparé para el numerito de circo. Allí se me planteó la cuestión de que no había nadie para accionar los controles mientras yo estaba dentro, pero pude solucionarlo gracias a un rudimentario sistema de "mando a distancia".

EN LAS TIERRAS DEL MINOTAURO

En Creta, recorrí unas ruinas en las que localicé un hueco que, por su tamaño, podía haber sido el lugar donde los nazis hallaron el disco de piedra, que ahora yo les había arrebatado. Más allá, un nuevo emplazamiento para discos de piedra anunciaba alguna puerta oculta. Los coloqué y seguí de nuevo las instrucciones de Platón.

Localizada la entrada secreta, me adentré en el laberinto, cuyo primer obstáculo era una puerta (por suerte abierta) con un curioso mecanismo de apertura y cierre a base de contrapesos. Decidí llevarme aquella "llave" tan curiosa, y aunque las dos primeras partes no supusieron problema, la tercera hacía caer la puerta y me dejaba fuera. Lo solucioné intentándolo desde dentro, con la ayuda de mi arma favorita.

Enseguida encontré una nueva puerta con apertura similar, así que coloqué las tres cabezas de piedra. Esta parte del laberinto constaba de dos niveles, uno superior y otro inferior, que parecían conectados entre sí a través de un extraño elevador. Al otro lado del piso superior, una extraña cajita dorada esperaba que yo encontrase la forma de ir a recojerla.

Salí al resto del laberinto, encontrando una habitación con una gran estatua del minotauro, en cuyo centro, una gran losa se hundía hacia abajo. Comprendí que debía tratarse de otro mecanismo que necesitaba más que mi peso para ponerse en funcionamiento. Utilizando la cabeza (y nunca mejor dicho), aunque fuese prestada, el ascensor se puso en funcionamiento, bajándome a un piso inferior, donde encontré el cadaver del pobre Sternhart, que había pagado su ambición con la vida. A su lado estaba el tercer disco de piedra, un bastón, un peine de goma y una bufanda.

En una nota, había dejado escrito: "La habitación del mapa está en algún sitio de las cámaras superiores. Creo que la electricidad estática responderá al orichalcum". Lo recogí todo y busqué la forma de salir, lo que casi me costó un resfriado.

Ahora tenía nuevas herramientas, así que volví en busca de la caja dorada. Sólo tuve que quitar el tope que sujetaba el contrapeso y buscar la manera de apretar el resorte de la cabeza de la estatua, para poner el elevador en marcha.

En la caja dorada encontré más orichalcum y en una habitación contigua una especie de máquina perforadora, que parecía estar fuera de uso. Como la mecánica empezaba a ser mi fuerte, le puse la pieza que faltaba, y algo de energía para el arranque.

El agujero que abrió me sirvió para pasar a una sala central en la que una maqueta de lo que debía ser Atlantis se encontraba en medio de una habitación rodeada de puertas. Nuevamente usé los discos, y tras la puerta encontré una zona que debía ser la superior, de la que Sternhart había hecho referencia en su nota.

Comprendí que por aquí se haría imprescindible la ayuda del detector, así que lo improvisé con los instrumentos del pobre Sternhart. Parecía estar estropeado, pues me señalaba a mí, hasta que comprendí que debía aislar el orichalcum en algún recipiente adecuado. Volví a usarlo y me indicó una habitación próxima, en la que encontré dos guisantes de orichalcum junto a un esqueleto.

Los guardé y volví a usar el detector, que esta vez me indicó una pared bastante extraña. Con el útil más apropiado de los que llevaba, comencé a hurgar en ella, hasta que dejé al descubierto una puerta oculta. Tras la misma, me esperaba la sorpresa de encontrar una especie de máquina de ferrocarril subterráneo que debió ser el medio de transporte colectivo de la civilización perdida. Ponerla en marcha fue bastante fácil gracias a la extraordinaria potencia del metal que cada vez me era más y más familiar.

Tras un corto y rápido viaje, llegué al puerto submarino desde donde se abría la puerta al primero de los círculos de los tres que rodeaban Atlantis. La ciudad estaba cerca, y yo en el buen camino.

D.G.M.

El pobre Sternhart había dejado escrito: "La habitación del mapa está en algún sitio de las cámaras superiores. La electricidad estática responderá al orichalcum".

Ahora tenía nuevas herramientas, así que volví en busca de la caja dorada.





Después de deambular por las habitaciones de las ruinas de Creta, sólo había sacado en claro lo que un extraño grabado parecía indicar.

A modo de croquis, señalaba el punto en el que había algo oculto. El centro correspondía con la figura central del patio de las ruinas.

Un par de golpes valen más que mil palabras

No es que yo sea un defensor de la violencia, pero es bien cierto que el modo más directo de hacer las cosas es enfrentarlas con decisión. Y si para ello hay que repartir un buen par de tortas, un aventurero que se precie debe estar siempre dispuesto a hacerlo.

Después de dejar a Sofía en Barnett College y de haber viajado a Montecarlo, donde el amigo Trottier me había dado su tarjeta, me dirigí a Argel, intentando localizar a Omar, pues era quien podía darme más datos sobre Atlantis.

Aunque el criado no estaba muy convencido de si era prudente ponerme en contacto con su amo, saber que venía de parte de Trottier le hizo pensar en la conveniencia de preguntar primero. Lo seguí y localicé la casa que buscaba.

Mi sorpresa fue grande cuando ví la escena que se desarrollaba dentro. Un oficial nazi estaba amenazando a Omar si no se ponía de su parte, y esto era más de lo que yo podía soportar. Amablemente, pedí al chico rubio que nos dejase charlar tranquilos, cosa que hizo de inmediato. Omar se puso tan contento por mi ayuda, que me regaló un mapa y un camello, para localizar pronto las excavaciones de donde procedían las piezas que habían llegado a sus manos. Esquivando las patrullas alemanas que circulaban por el desierto, llegué a un campamento nómada donde me informaron de la situación del lugar que buscaba.

Desde un globo anclado en tierra, un centinela me disparó en cuanto llegué, así que busqué cobijo en la parte más profunda de las excavaciones. Encendí el generador, y me puse a buscar algo que pudiera darme pistas. Un resorte secreto abrió una pequeña puerta, donde encontré el primero de los discos de piedra que Platón mencionaba en su libro. Salir era ya imposible, pues el centinela se había apostado junto a la escalera, así que seguí investigando abajo. En una pared parecía distinguirse una especie de grabado. Lo raspé con algo que encontré y apareció ante mi un círculo en cuya base se representaba Creta, como una de las colonias de Atlantis.

Ya sabía mi destino, y sólo faltaba buscar la forma de salir. Sobre el círculo coloqué la llave de piedra sujeta con algo y seleccioné la primera de las claves, que abrió una puerta secreta. Por ella salí al exterior, donde fui detenido por el centinela. Una charla amable y un numerito de circo con mi látigo, seguido de un buen par de puñetazos, terminó con mi problema.

EN EL LABERINTO DE CRETA

Nunca se me han dado bien los trabajos muy científicos, pero siempre hay una primera vez. Después de deambular por todas las habitaciones de las ruinas de Creta, sólo había sacado en claro lo que un extraño grabado parecía indicar. A modo de croquis, señalaba el punto en el que había algo oculto.

El centro del grabado se correspondía con la figura central del patio de las ruinas. Sólo tuve que buscar los otros dos puntos de referencia bajo las rocas. Desde ellos, con la ayuda del instrumento adecuado que andaba por allí, pude efectuar las mediciones necesarias. Encontré el segundo disco de piedra, que me sirvió para completar la llave de entrada a los subterráneos ocultos de Creta.

Me hice con una caja dorada que estaba en un sector del laberinto, gracias al bastón del profesor Sternhart. Estaba muerto junto a una nota que decía algo de un abismo que no pudo cruzar, tras el cual se encontraba lo que buscaba. Abrí la puerta de piedra a base de insistir, hasta que llegué al abismo. Saque mi arma favorita y estuve en el otro lado en un abrir y cerrar de ojos.



Trottier yace tendido a nuestro pies tras un accidente de coche. No os preocupéis, enseguida se levantará y nos dará las gracias por salvarle de los nazis.

EMPIEZA EL COMBATE

El recibimiento no pudo ser más cálido, pues dos enormes centinelas nazis guardaban la entrada. Con algo de perspicacia, y empujando la piedra en el momento oportuno, liquidé al primero. En cuanto al otro, no me quedó más remedio que tumbarlo a base de mamporros. Luché aún con varios nazis, hasta llegar a un lugar donde, nada más empezar el combate, tuve que batirme en retirada ante la fortaleza de mi enemigo. Dí un buen rodeo, y conseguí ponerlo fuera de combate arrojándole algo desde lo alto. Cuando me las prometía muy felices, me topé con un gorila de lo más impresionante. Liquidarlo fue cuestión de ingenio, y también de física, pues el inventor de la palanca nos enseñó a mover objetos de gran tamaño, sobre todo si son redondos. Aunque la física no siempre funciona a la primera, por lo que tuve que improvisar una segunda palanca.

Registré a cada uno de los enemigos que iba liquidando. Esto dio como fruto el hallazgo de algo de orichalcum y un pececillo ámbar, cuya utilidad no me era del todo desconocida gracias al profundo estudio del libro de Platón que había realizado. Comencé a probar el detector en esta zona del laberinto, después de poner a buen recaudo el metal encontrado. En un determinado lugar, el pez apuntó hacia el fondo de un abismo, cuya obscuridad impedía ver el fondo. Me pareció oir un ruido y dí un par de voces, a las que contestó la voz dulce de mi querida Sofía, a quien acababa de encontrar.

Sofía tenía en su poder el tercer disco de piedra, así que fuimos a la sala central y marcamos la clave adecuada, que nos abrió una de las puertas. Salimos a una especie de ventana al exterior, en la que una flecha apuntaba hacia la situación de la colonia menor de Atlantis. No cabía ninguna duda acerca de su localización: se trataba de la isla de Thera.

AVENTURA EN EL FONDO DEL MAR

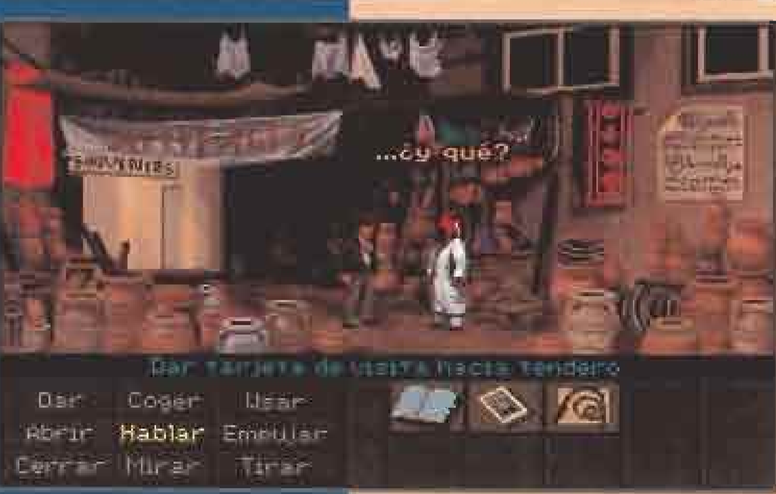
A nuestra llegada a la isla, consultamos cuidadosamente el libro de Platón, y hablamos de los datos que nos aportaba con el propietario de un barco local.

Antes de partir, decidí dar una vuelta por los alrededores, y encontré en las montañas cercanas restos de excavaciones nazis. En ellas recogí todo lo que pudiera serme útil. Decididos a salir, y aunque el lugar de nuestro destino parecía estar en el centro del océano, no lo dudamos ni un momento. Ya en alta mar, y sobre el punto elegido, hice uso de un traje de buzo que me facilitó el patrón, al que tuve que hacerle alguna pequeña chapuza antes de que fuera utilizable. Cuando estaba a una profundidad respetable, desde donde podía distinguir muchas posibles entradas a la ciudad perdida, algo terrible sucedió. Alguien cortó el tubo que me unía con la superficie, y me precipité hacia el fondo a toda velocidad. Comprendiendo que no tenía aire para más de tres minutos, intenté, a toda prisa, localizar la entrada submarina a la ciudad.

Todos los héroes tenemos suerte, y yo no fui la excepción, así que logré colarme por un estrecho túnel por el que desembocaba a una especie de embarcadero en el que encontré el submarino nazi.

Sólo una puerta me separaba del primero de los tres laberintos concéntricos, tras los cuales se encontraba la mítica ciudad de Atlantis. Pronto Sofía volvería a estar conmigo, y los nazis me pagarían con creces la bromita de cortarme el tubo del aire.

D.G.M.





GOLDEN AXE
The Revenge of Death Adder







A fuerza de golpes

Quienes se sintieron encantados con «Golden Axe» están de suerte. Ya ha aparecido la segunda parte de aquel popular juego de magia y luchadores mitológicos. Titulada «Golden Axe: The Revenge o Death Adder», ha sido diseñada por Sega utilizando el mecanismo que la propia empresa denomina "System 32", lo que permite utilizar un procesador para cada parte del juego y, por lo tanto, una mayor calidad en la definición de gráficos, personajes, etc.

Magia, lucha y fantasía

Se supone que Adder, sus diablos y sus monstruos ya fueron derrotados en «Golden Axe». Sin embargo, ha vuelto, con unas ansias de venganza que lo hacen más peligroso todavía, dispuesto a dominar el mundo e implantar en su reino terror y tiranía. Sólo cuatro guerreros podrán impedirlo: Sternblade y su invencible espada; Dora, la mujer centauro; el gigante Goah con el enano-guía Gilius siempre sobre su espalda; y el pequeño y ágil Trix que maneja el tridente como nadie.





Hasta cuatro personas pueden jugar simultáneamente y, obvio es decirlo, para el éxito de la misión, cuanto más solidariamente, mejor.

Este programa consta de nueve fases, transcurriendo las cuatro últimas en el castillo del malvado protagonista. Entre medias aparece una colección de enemigos de gran colorido y espectacularidad. Veréis árboles que cobran vida, salvajes negros ataviados con pinturas de guerra y una lista de bichejos sólo posibles gracias a la calenturienta imaginación de los diseñadores del juego. Estos se han basado en la larga tradición mitológica creada por el hombre a lo largo de su historia. Tres botones y un joystick serán vuestros mandos para manejar este juego que no entra en la categoría de los super-difíciles.

Cuenta con todo tipo de efectos especiales, incluido el visionado en tres dimensiones, es mucho más rápido que su hermano mayor y tremendamente imaginativo. Cada guerrero puede usar la magia para acabar con sus enemigos, este poder se obtiene recogiendo botellas que aparecen en la pantalla. También podrá utilizar armas y monstruos –montándose sobre ellos– que se cruzan por su camino.

Además, es posible elegir entre varias direcciones diferentes en la larga lucha por librar al mundo de la esclavitud de las fuerzas del mal. La experiencia y los gustos particulares del jugador determinan la opción por una dirección u otra. Estos no son los únicos atractivos del juego. Detalles como la posibilidad de encender y apagar la luz, o romper una cadena y que se abra el portón liberando a los prisioneros, contribuyen a dotar de mayor realismo a este «Golden Axe: The Revenge o Death Adder» que supera a su antecesor.

S.E.A.

DEAD CONNECTION
Un imperio de gangsters





Este programa pretende recrear el mundo de Elliot Ness y Al Capone, trasladarnos al violento Chicago de los años 30 y la Gran Depresión americana. Cualquier semejanza que encuentres con «El Padrino» es mucho más que una simple coincidencia.

Obra de la multinacional japonesa Taito, es un juego inspirado en el cine negro, en viejos comics sin colorines y en las novelas de Hammet, Chase o Chandler. ¡Bienvenido sea si contribuye a mantener de actualidad tan atractivo género!

Los gangsters atacan por todos los lados

Los gangsters dominan la ciudad y sólo un detective duro y honesto como tú es capaz de acabar con el crimen organizado. Puedes encarnar a cuatro detectives y jugar con un colega. El resto depende de tu habilidad para matar gangsters. A cada pantalla le corresponde un número determinado de delincuentes, que aumenta según avanzas. Si no acabas con todos ellos en el tiempo del que dispones, no podrás pasar de nivel.





Como en la vida real, cada grupo de gangsters posee un capo y unos guardaespaldas de confianza. Estos son los más difíciles de matar y sólo morderán el polvo tras una buena rociada de balas. Los lugares donde transcurren las aventuras del «Dead Connection» son variados; empiezas en un hotel, luego vas a un vertedero, a las calles de la ciudad, etc.

El tamaño de los protagonistas es muy reducido en comparación con la mayoría de los juegos del mercado, lo que permite tener una amplia perspectiva de todo lo que sucede en la pantalla y una ambientación más atractiva de los "escenarios de los crímenes". La principal dificultad del «Dead Connection» reside en el número de enemigos que debes eliminar para pasar a la siguiente pantalla, los vivos están indicados en el margen inferior izquierdo. El truco consiste en disparar a cualquier tipo que se mueva –pues todos serán enemigos– o cosa que aparezca, sin reparar en los destrozos que causes en el mobiliario pues no pierdes puntos y verás "efectos" muy logrados.

Dispones de varias formas de disparar y armamento diferente (pistola, metralleta, escopeta de doble cañón...). No olvides los saltos, posturas y volteretas que, además de divertidos, te permitirán eludir las descargas de los gangsters. ¡Ni siquiera Bogart sería tan ágil con el gatillo!

S.E.A.

Elaborado con el asesoramiento técnico de Jorge Taylor y la colaboración del salón recreativo Gran Vía 51 de Madrid.



Feria Española del RECREATIVO

El motivo de la falta de nuevos recreativos se encuentra en la dura recesión por la que atraviesa el sector, cada vez más agravado por parte de la diferentes administraciones públicas. Las cifras hablan por sí solas. Mientras que en 1988 se fabricaron en España alrededor de 75.000 máquinas recreativas del tipo "A" –entre las que se incluyen los videojuegos, pinballs, dardos...–, la producción ha ido descendiendo paulatinamente hasta alcanzar escasamente las 20.000 unidades el pasado año.

También el auge de los videojuegos domésticos y el continuo descenso del precio de los mismos ha impulsado a los programadores a abandonar.

Hubo muy pocas sorpresas para el gran público entre todas las novedades presentadas durante los días 21, 22 y 23 de octubre en Barcelona, con motivo de la Feria Española del Recreativo.
La exposición centró su convocatoria principalmente entre los profesionales de este sector. De hecho, los más de diez mil visitantes del recinto fueron, casi exclusivamente, empresarios y técnicos. Destacaron, sobre todo, las innovaciones de carácter técnico y diseño de consolas.









POCAS NOVEDADES

Sin embargo, empresas y distribuidores dedicados tradicionalmente a la comercialización de recreativos tipo "A" como Cirsa, Picmatic, M.L.P. Ibérica, Sega etc, han introducido entre sus ofertas algunos juegos más o menos espectaculares.

Aunque la mayoría ofrece soluciones técnicas para los profesionales de la hostelería o salas de videojuegos, firmas como Bally Sente presentó algunos de sus videojuegos como «Combate Mortal», «Total Carnage», «High Impact» o «Terminator II». Este último permite que los dos posibles jugadores vayan pasando pantallas que se corresponden con las secuencias de la película, mientras los protagonistas aparecen en imágenes casi televisivas sobre un fondo de diseño más tradicional.

Sega Sonic, además de interesantes tragaperras, presentó las máquinas «Virtual Racing» y «Stadium Cross». La «Frenzy» de Atari acaparó la atención de quienes tuvimos ocasión de probarla. Este simulador de moto, en versión cross y racing, obliga a sudar la camiseta mientras los kilómetros van pasando. Procedente de Namco, también incluyeron los modelos «Suzuka 8 Hours» para dos o cuatro jugadores y el «Driver Eyes». Este recreativo es un simulador de monoplaza con cambio de marchas y pedales, y tres pantallas que dan gran panorámica del recorrido, además, está adaptado a tres jugadores. Algunas consolas de videojuegos de la marca madrileña, como la Megalo 50, adaptan asientos que simulan las vibraciones producidas por los impactos de la pantalla.

GUSTO Y VARIEDAD

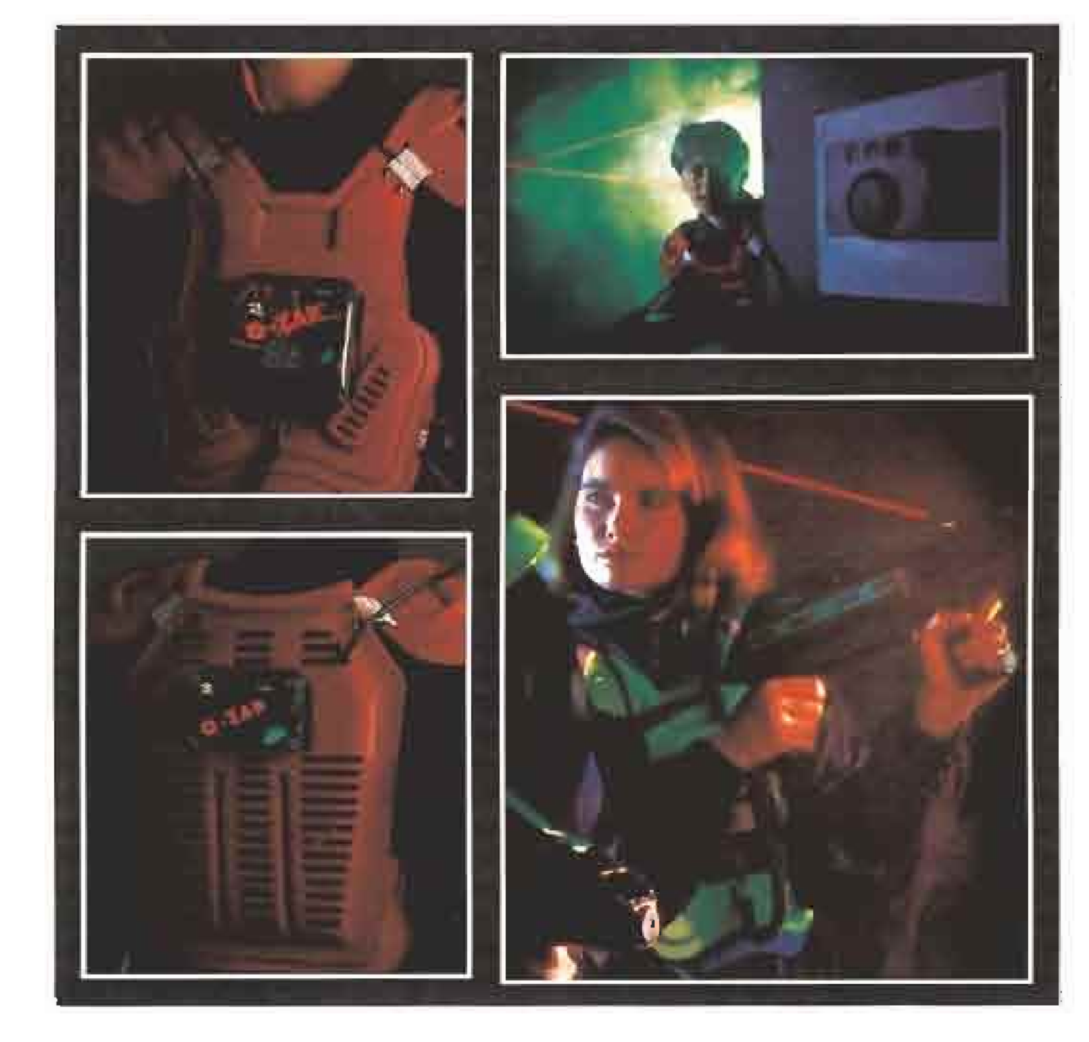
MÁS VIDEOJUEGOS

Fabricantes y distribuidores presentaron nuevos videojuegos. Entre los más destacados estaba Comavi con el «Masther», «Inyección» y «Mega Video 2». Cic Play mostró el «Racc 250 cc Mundivideo». Colmectro presentó una extensa gama de juegos de acción como «New Kit», «Flamingo Kit» o «Special Kit». Y por último, Elitron aportó el «Competición I», «Jasplay I» y «Sapporo».

MGA se decidió por soluciones más espectaculares como el «Venturer», un simulador de vuelo en movimiento que acepta la participación de hasta 14 personas y el «Virtuality». Este último adapta una especie de casco a un vehículo futurista con volante. El jugador se aisla del exterior y con los movimientos de la cabeza se va introduciendo en un laberinto en el que encuentra a los enemigos que le impiden el paso. El «Virtuality» va acompañado de una pequeña pantalla a través de la cual los espectadores pueden ver visualizadas las evoluciones del jugador.

Pcmatic atrajo la atención de profesionales y público por sus interesantes ofertas como el juego de damas, el de cuatro en raya y el test de alcoholemia. Pero su gran baza fue el «Super Formax». Aunque algunas salas de videojuegos ya tienen instaladas algunas similares, para muchos, esta versión de un videojuego con imágenes de televisión era totalmente nueva. A través de un disco láser, la «Super Formax» presenta un auténtico western ante el jugador. Éste debe disparar contra los actores que aparecen en la superpantalla de 46", soportar las advertencias de un impertinente entrenador y probar su puntería con un enano que se ofrece como "kamikaze". La película está rodada en Almería. Se divide en 29 pantallas.

Aunque la firma pretende grabar 2 ó 3 filmes este año, no ha pensado, aún, en dar un toque más futurista a sus producciones.



UNA APUESTA POR EL FUTURO

Los que sí han apostado por el futuro son los responsables del «Q-Zar». Utilizando la informática, junto a la tecnología del láser y la de los rayos infrarrojos, los técnicos del «Q-Zar» han creado un divertido juego de participación y pericia. Los jugadores, incluso hasta cuarenta, se equipan con un peto de plástico que lleva un paquete a la espalda, otro en el pecho y la pistola Quazzar. Es todo lo que se necesita para eliminar a los enemigos dentro de un recinto oscuro y lleno de humo; esconderse, disparar y evitar ser alcanzado por los rayos-láser. Cada unidad representa un blanco y cada uno de éstos un punto. Cuando el blanco eres tú mismo, el peto vibra.

La pistola incorpora un láser de clase 1, inofensivo para el hombre y visible en la oscuridad. También incluye un sintetizador vocal integrado que informa a cada jugador de su situación, lo anima o advierte de peligros. Una vez finalizado el tiempo de lucha, un ordenador procesa los datos sobre el rendimiento individual y de equipo para después imprimirlos en una ficha.

El fabricante aconseja que el local donde se instale el «Q-Zar» tenga un mínimo de 400 metros cuadrados, por lo que las variaciones de la decoración son ilimitadas. Esto da idea de las posibilidades que este juego presenta y que son la razón de su rotundo éxito en el resto de Europa y los EE.UU.

J.F.C.

Si te falta algún número... ¡¡¡vas a echarlo de menos!!!



Nº 36 PVP: 225 Ptas.
- Turrican II
- Prince of Persia
- Mapa de Navy Seals



Nº 37 PVP: 350 Ptas.
- Toki
- Los Lemmings
- Mapa de Chuck Rock



Nº 38 PVP: 225 Ptas.
- La Guerra Simulada
- Prehistorik
- Tour 91
- Mapa de Mercs



Nº 39 PVP: 225 Ptas.
- War Zone
- Darkman
- ¿Dónde está Carmen Sandiego?



Nº 40 PVP: 225 Ptas.
- Brat
- Atomino
- Mapa de Darkman



Nº 41 PVP: 225 Ptas.
- Gauntlet III
- Sonic
- King's Quest V



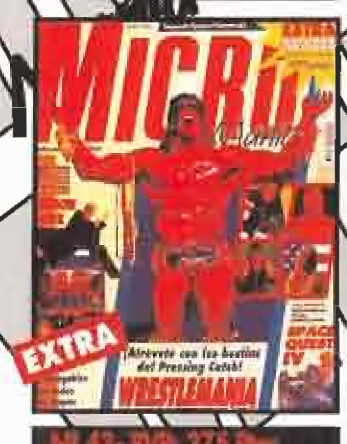

Nº 42- PVP: 375 Ptas.
- Elf
- Terminator II
- Mapa de The Blues Brothers



Una colección que vale más de lo que cuesta

Para pedir los números que te faltan llama al teléfono: (91) 654 84 19 ó 654 72 18 de 9 a 14,30h. y de 16 a 18,30h. o envía el cupón que encontrarás en la revista (no necesita sello)

Atención: Agotados los números : 1.Época: 1,2,4,5,6,7,11,12,19 y 33. 2.Época: 1,2 y 8.



Nº 43- PVP: 375 Ptas.
- Wrestlemania
- Space Quest IV
- Mapas de Megatwins



Nº 44 PVP: 225 Ptas.
- Heart of China
- Rodland
- Mapa de Los Simpson



Febrero

Nº 45 PVP: 225 Ptas.
- Robocop 3
- Space Ace II
- Oh no more Lemmings



Nº 46 PVP: 225 Ptas.
- Gunship 2000
- El Padrino
- Mapa de Heimdall y Another World



Nº 47 PVP: 225 Ptas.
- Monkey Island 2
- Preview Hook y Larry I
- Mapa de Titus the Fox

Nº 48 PVP: 225 Ptas.
- Larry I
- Roger Rabbit
- The Addams Family



Nº 49- PVP: 350 Ptas.
- Dark Seed
- Suplemento Nuevas Tecnologías
- ECTS 92

Nº 50 PVP: 225 Ptas.
- Juegos Olímpicos
- Star Trek
- Larry 5
- Juegos en CD Rom



Nº 51 PVP: 225 Ptas.
- Epic
- Indy IV y Cruise for a Corpse
- De luxe Paint Animation



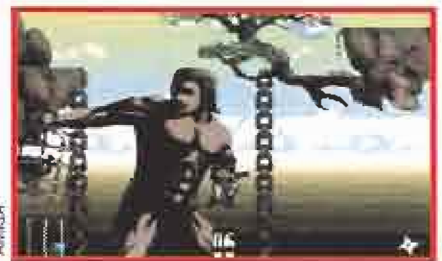
Nº 52 PVP: 225 Ptas.
- Indiana Jones
- Lawnmower Man
- Sim Ant
- Tecnomanía



Nº 53 PVP: 225 Ptas.
- Cruise for a Corpse
- Guy Spy
- Animator
- Indiana Jones

SHADOW OF THE BEAST 3 — AMIGA


AMIGA


AMIGA

```
REM Cargador 'Shadow of the beast 3'
REM Pedro José Rodriguez 19-10-92
DEF FNn=(UCASE$(a$)="N"):CLS:DIM c%(256):n=0:sum=0:a$="":RESTORE
WHILE a$<>"*":READ a$:byte=VAL("&H"+a$):c%(n)=byte:sum=sum+byte:n=n+1:WEND
IF sum<>851993& THEN PRINT"Error en los data!":END
INPUT"Vidas infinitas":a$:IF FNn THEN c%(96)=&H6004
INPUT"Inmunidad parcial":a$:IF FNn THEN c%(99)=&H6016
PRINT:PRINT"Inserta el disco 1 the 'Shadow of the Beast 3'"
PRINT"(no el disco con la intro)":start=VARPTR(c%(0)):CALL start
DATA 41FA,0016,43F9,0007,F000,45FA,00D6,2649,3208,85C8,66FA,4ED3,2C78,0004
DATA 41FA,002E,2048,002E,41EE,0022,7016,4281,D258,51C8,FFFC,4641,3D41,0052
DATA 0839,0004,00BF,E001,66F6,21FC,00FC,0002,0080,4E40,48E7,0082,2C78,0004
DATA 42AE,002E,41FA,0012,216E,FE3A,0002,2048,FE3A,4CDF,4100,4E75,4EB9,FFFF
DATA FFFF,0C94,444F,5300,66F0,207A,FFF2,FE3A,41FA,0016,2948,005A,2948,007E
DATA 2948,00A0,2948,00AC,4EEC,000C,23FC,0007,F090,0007,00DC,4EF9,0007,0000
DATA 31FC,4EF9,06C0,21FC,0007,F0A2,06C2,4EF8,0400,4EB9,0007,02E0,31FC,600A
DATA 758A,33FC,6002,0000,A394,33FC,6002,0000,A428,33FC,6002,0000,909E,4EF8
DATA 0256,*
```

DYLAN DOG — PC


PC


PC

```
10 ' CARGADOR PARA EL DYLAN DOG (PC, TODAS LAS TARJETAS)
20 '***** POR JAVIER SANCHEZ FRANSESCH *****
30 DIM D% (500):LINEAS = 6:CLS
40 FOR T=1 TO LINEAS:READ A$
50 FOR Y=1 TO 44 STEP 2:P=P+1
60 D%(P) = VAL ("&h"+MID$ (A$,Y,2)):SUM = SUM+ D% (P):NEXT Y,T
70 IF SUM <> 14073 THEN PRINT "Error en DATAS":END
80 PRINT "PULSA UNA TECLA PARA GRABAR EL CARGADOR EN EL DISCO"
90 IF INKEY$="" THEN 90
100 OPEN "R",#1,"cdvlan.com",1
110 FIELD#1,1 AS A$
120 FOR T=1 TO P:LSET A$=CHR$(D%(T)):PUT #1,T:NEXT:CLOSE 1
130 PRINT "Creado el fichero CDYLAN.COM. cárgalo antes del
            DYLAN DOG para jugar con vida   eterna."
140 DATA "EB511E50558BEC8E5E08813E73D501067527B89090A3"
150 DATA "73D5A375D5A3C205A3C4D5A30AD9A30CD9A303F0A305"
160 DATA "F0A207F0A3F6F0A3F8F0A2FAF05D581FEA0000000043"
170 DATA "617267612044594C414E20444F470A0D24FAB800008E"
180 DATA "D88B1E84008B0E86008B0201A384008C0E86000E1F89"
190 DATA "1E3D01890E3F01FBB4078A4101CD21BA4101CD270000"
```


PIT FIGHTER — AMIGA


AMIGA


AMIGA

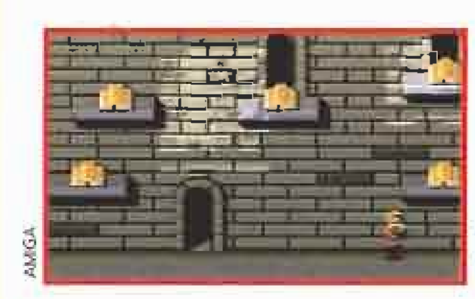

AMIGA

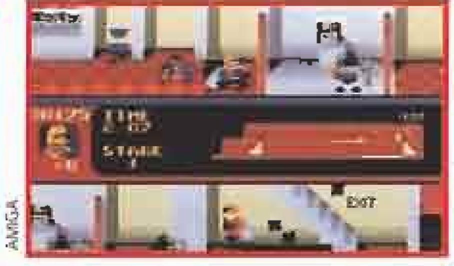


AMIGA

```
REM*************************************************************
REM*     PIT FIGHTER / JOSE DOS SANTOS TORRIJOS  30-6-92        *
REM*************************************************************
inicio=393216&
CLS:FOR n=0 TO 223:READ a :POKE inicio+n,a:s=s+a:NEXT n
IF s<>16880 THEN PRINT  "ERROR EN DATAS ":END
INPUT "ASALTOS INFINITOS (s/n)";a$:IF a$="n" THEN POKEW inicio+114,24582
pregunta:INPUT "ENERGIA ENEMIGO (1-128)";e:IF e<1 OR e>128 THEN pregunta
POKE inicio+127,e
PRINT :PRINT  "INTRODUCE  EL DISCO ORIGINAL EN DFO:"
CALL inicio
DATA 8,57,0,4,0,191,224,1,102,246,97,124,75,249,0,5
DATA 0,0,51,124,0,2,0,28,66,169,0,44,35,124,0,0
DATA 4,0,0,36,35,77,0,40,78,174,254,56,74,185,74,68
DATA 83,84,35,252,0,6,0,66,0,5,1,24,78,249,0,5
DATA 0,12,35,252,0,6,0,82,0,0,18,50,78,249,0,0
DATA 4,0,35,252,0,6,0,98,0,0,88,236,78,249,0,0
DATA 32,0,35,252,0,6,0,114,0,7,236,146,78,249,0,7
DATA 236,120,19,252,0,74,0,0,140,190,35,252,49,252,0,4
DATA 0,0,176,64,78,248,32,0,44,120,0,4,147,201,78,174
DATA 254,218,69,250,0,156,36,128,67,250,0,134,78,174,254,158
DATA 67,250,0,46,66,128,66,129,65,250,0,20,78,174,254,68
DATA 67,250,0,30,69,250,0,106,35,74,0,14,78,117,116,114
DATA 97,99,107,100,105,115,107,46,100,101,118,105,99,101,0,0
DATA 0,7,209,2,0,7,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
```

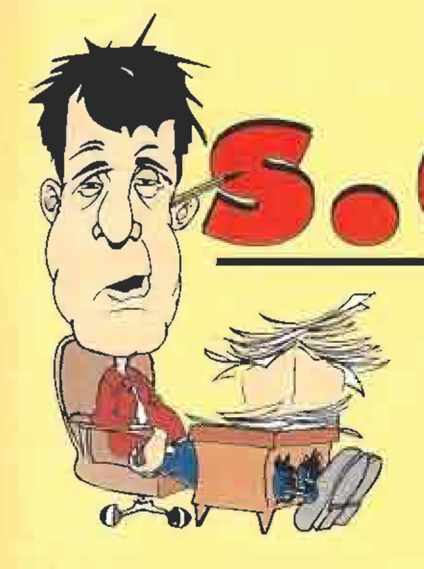
BONANZA BROS — AMIGA


AMIGA



AMIGA

```
REM*************************************************************
REM*  BONANZA BROSS (AMIGA)/  JOSE DOS SANTOS TORRIJOS   29-9-92    *
REM*************************************************************
CLS:inicio=520192&
FOR n=0 TO 223:READ a:POKE inicio+n,a:s=s+a:NEXT n
IF s<>18161 THEN PRINT  "ERROR EN DATAS":END
INPUT " VIDAS INFINITAS (s/n)";a$:IF a$="n" THEN POKEW inicio+104,24582
INPUT " TIEMPO INFINITO (s/n)";a$:IF a$="n" THEN POKEW inicio+112,24582
INPUT " NIVEL INICIAL (1-8)";n:IF n>0 AND n<9 THEN POKE inicio+123,n
PRINT :PRINT  "INTRODUCE EL PROGRAMA ORIGINAL EN DFO:"
CALL inicio
DATA 8,57,0,4,0,191,224,1,102,246,97,124,75,249,0,2
DATA 0,0,51,124,0,2,0,28,66,169,0,44,35,124,0,0
DATA 4,0,0,36,35,77,0,40,78,174,254,56,74,185,74,68
DATA 83,84,35,252,78,249,0,7,0,2,0,114,51,252,240,74
DATA 0,2,0,118,78,249,0,2,0,12,78,185,0,2,2,80
DATA 35,252,78,249,0,7,0,2,4,96,51,252,240,104,0,2
DATA 4,100,78,249,0,2,3,190,19,252,0,74,0,2,155,154
DATA 19,252,0,74,0,2,167,234,19,252,0,1,0,2,101,49
DATA 47,60,69,250,255,254,78,215,44,120,0,4,147,201,78,174
DATA 254,210,69,250,0,156,36,128,67,250,0,134,78,174,254,158
DATA 67,250,0,46,66,128,66,129,65,250,0,20,78,174,254,68
DATA 67,250,0,30,69,250,0,106,35,74,0,14,78,117,116,114
DATA 97,99,107,100,105,115,107,46,100,101,118,105,99,101,0,0
DATA 0,7,209,2,0,7,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
```



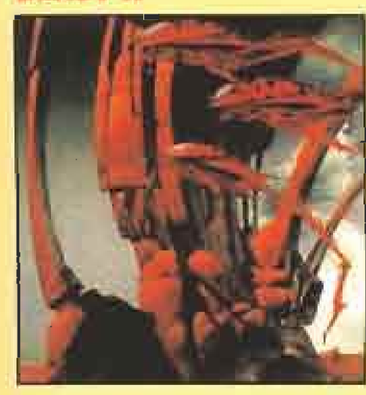
S.O.S. WARE

Para que vuestras dudas sean resueltas, sólo tenéis que enviarnos una carta en la que aparezcan los siguientes datos: NOMBRE, APELLIDOS, DOMICILIO, LOCALIDAD, PROVINCIA, **ORDENADOR, PROGRAMA**, PREGUNTA. Por favor, no olvidéis realizar vuestras preguntas siguiendo este esquema. Nos permitirá agilizar las respuestas y serán publicadas rápidamente.

Nuestra dirección es: HOBBY PRESS S.A.
MICROMANÍA
REFERENCIA: S.O.S. WARE
C/ De los Ciruelos 4
San Sebastián de Los Reyes
28700 Madrid
Es IMPORTANTE que no olvidéis incluir en el sobre en un lugar visible la referencia MICROMANÍA – S.O.S. WARE

Aquí estamos, un mes más, dispuestos a resolver las dudas que se os han planteado en los últimos días. Antes de pasar a la acción queremos pediros un gran favor. La buena acogida que ha tenido esta sección ha hecho que el volumen de cartas sea tan grande que es imposible constestaros a todos a la vez. No desesperéis, vuestras preguntas serán resueltas lo más pronto posible. Paciencia.

SHADOW OF THE BEAST II



¿Cuáles son los passwords de todos los niveles de «Shadow of the Beast II» para Amiga? ¿Habéis publicado algún truco o cargador para obtener inmunidad y monedas infinitas?
IÑAKI PLACERES (VIZCAYA)

Para obtener inmunidad, nada más comenzar con el juego debes caminar hacia la derecha y, al llegar junto a un guardián, pulsar la tecla A (ask) para hablar con él y teclear "TEN PINTS". No tiene sentido un truco para obtener monedas infinitas, ya que las monedas no se agotan sino que simplemente debes recogerlas todas para pagar el teletransporte de vuelta a Karamoon en cierto momento del juego. Finalmente decirte que este programa no está estructurado en niveles independientes y por tanto carece de un sistema de passwords.

LOS USUARIOS SE QUEJAN

¿Por qué la mayoría de los simuladores y aventuras gráficas salen en su mayoría para PC y no para Amiga?
JOSÉ M. JIMÉNEZ. (MÁLAGA)

Para que cualquier simulación sea real es necesario realizarla en una máquina lo más rápida posible. El fuerte abaratamiento de precios en el mundo de los compatibles ha hecho que las máquinas que funcionan a 25, 33 y más Mhz se encuentren ya en los hogares de los usuarios medios, máquinas que permiten realizar simulaciones sin problemas de velocidad. En cuanto a las aventuras gráficas el problema es otro: sus enormes dimensiones exigen un disco duro si no se quire pasar la mitad de la partida cargando y cambiando discos, y por desgracia el disco duro aún está lejos de ser un periférico asequible para Amiga. Esperamos que el nacimiento del nuevo Amiga 600, que viene con un disco duro de 20 megas a un precio razonable, haga cambiar las tendencias del mercado.

DUDAS ANTES DE COMPRAR

Tengo un Amstrad CPC464 y estoy pensando en comprar un ordenador más potente y flexible. Me interesan los Amiga 2000 y 3000 pero no estoy seguro de que sean compatibles y que pueda utilizar un modem para comunicar con otros ordenadores o con BBSs.
MAXIMINO ÁLVAREZ (ASTURIAS)

En primer lugar, señalar que mientras que el Amiga 2000 tiene unas prestaciones muy similares a las clásicos 500 y 600, el Amiga 3000 es un equipo mucho más rápido y potente ya que incorpora un microprocesador distinto y una tecnología más avanzada. Ninguno de los dos son directamente compatibles con PC, pero pueden utilizar tarjetas emuladoras que les convierten en verdaderos compatibles. La decisión debes tomarla tú, pero ante la importante caída de precios de los PC resulta más barato adquirir un compatible que comprar un Amiga 2000 ó 3000 y añadirle luego una tarjeta emuladora.

THE SIMPSONS BART VS THE SPACE MUTANTS



En el juego «Bart vs the space mutants» para Amstrad no sé cómo se llama por teléfono aunque he seguido todos los pasos del artículo que publicasteis.
JOSÉ MARÍA RE (MURCIA)

El artículo del que nos hablas fue redactado siguiendo la versión para Amiga, pero a la hora de realizar el cargador para Amstrad nos dimos cuenta de que había algunas diferencias entre las distintas versiones. En el caso de tu ordenador la cabina de teléfono no se puede utilizar ya que la primera fase puede completarse sin su ayuda.

PRIMEROS PASOS CON EL AMIGA



No encuentro libros que me enseñen la programación básica del Amiga, ni programas de utilidad que me ayuden a sacarle más partido. También quiero saber cómo se usan los cargadores que aparecen en las últimas páginas de la revista.
JUAN C. SALAZAR (ALICANTE)

Como muy bien dices, es muy difícil encontrar libros para Amiga en España y los pocos disponibles no están traducidos. Te recomendamos que estudies los catálogos de las revistas especializadas en Amiga, pues en la publicidad de algunas tiendas tal vez encuentres libros de importación. Lo único que conocemos en castellano no es un libro específico para Amiga sino un estupendo libro sobre código máquina del 68000, el microprocesador del Amiga, editado por Anaya, dentro de su colección Multimedia. El manual del AmigaDos que viene con el ordenador ofrece una información demasiado técnica y confusa, pero si insistes con él podrás sacarle mucho partido.

Para utilizar un cargador debes cargar el Amiga Basic, que se encuentra en el disco de Extras proporcionado con el ordenador. A continuación debes teclear cuidadosamente para no confundir ningún dato, el listado en la ventana con el título LIST, salvarlo en un disco formateado para futuros usos (opción Save del menú Project), ejecutarlo (Opción Start del menú Run), constestar a las preguntas e insertar en la unidad interna el disco original.

LA ESPADA SAGRADA

¿Cuáles son las claves de «La espada sagrada» en la versión Amstrad?
FRANCISCO J. REIG (VALENCIA)

Las claves para «La espada sagrada» son ATAHUALPA y MACHUPICCHU.

LOS COLORES DEL AMIGA

Además de solicitar que en la sección de nuevas tecnologías comentéis no solamente las novedades para PC sino también las de Amiga, quería preguntar por qué no se pueden hacer juegos para Amiga en 256 colores si dicho ordenador puede simultanear hasta 4096.
JUÁN J. GARCÍA (ALMERIA)

El Amiga tiene únicamente 32 registros de color, cada uno de los cuales puede ser rellenado con un color a escoger entre una paleta de 4096, aunque existe un modo llamado Extra-Halfbrte con 64 colores en el que los nuevos 32 colores tienen exáctamente la mitad de brillo que los 32 primeros. Es verdad que existe un modo especial llamado HAM (hold and modify, mantener y modificar) en el que pueden visualizarse a la vez los 4096 colores, pero dicho modo funciona de una manera muy especial ya que lo que se almacena en la memoria no es el color de un pixel sino su diferencia con el anterior. Como consecuencia, este modo resulta adecuado para imágenes estáticas pero no para animaciones, ya que complica y enlentece las técnicas de programación.

OPERATION STEALTH

¿Dónde y cómo uso el cigarrilo con el vaso para ver las huellas dactilares para abrir la puerta?
MARIO CAMPUZANO (MADRID)
IÑAKI ARMENTIA (ALICANTE)

Para conseguir esto todo lo que debes hacer es usar el filtro que deja el segundo cigarrillo con el vaso y utilizarlo luego con el dactilógrafo.

¿Dónde encuentro el dinero para cambiar en el banco del pueblo y cómo puedo conseguir la habitación?
L.G.V. CHAMARTIN (MADRID)
J. L. AGUIRRE (GUADALAJARA)

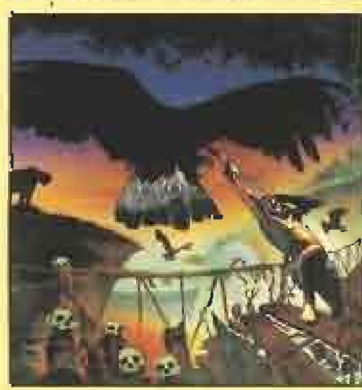
El dinero está en el interior del maletin, en la cartera. Glames es un agente infatigable y por eso no necesita coger una habitacion para descansar; dirigete directamente al tercer piso.

¿Qué debo hacer para pasar la pantalla en la que Otto me apunta con una pistola y cómo puedo introducir el CD en el lector?
FELIPE ARIJA (VALLADOLID)
RICARDO FERRÁN (BARCELONA)

Usando uno de los cigarrillos con la computadora cuando suene la máquina de afeitar que escondiste en la papelero, tras esto "acciona" a Otto.

En la aduana cuando te pregunta usar maleta y te dice ¿dónde? ¿Qué puedo hacer para abrirla?
RUBÉN FERNÁNDEZ (BARCELONA)

Aunque en las instrucciones pone que debes combinar las teclas



"enter" y "escape" con las teclas de función, lo que debes hacer, en lugar de pulsar "escape", es combinar la tecla "Shift" con las de función.

¿Dónde está la caja fuerte?
MARC FERNÁNDEZ (BARCELONA)

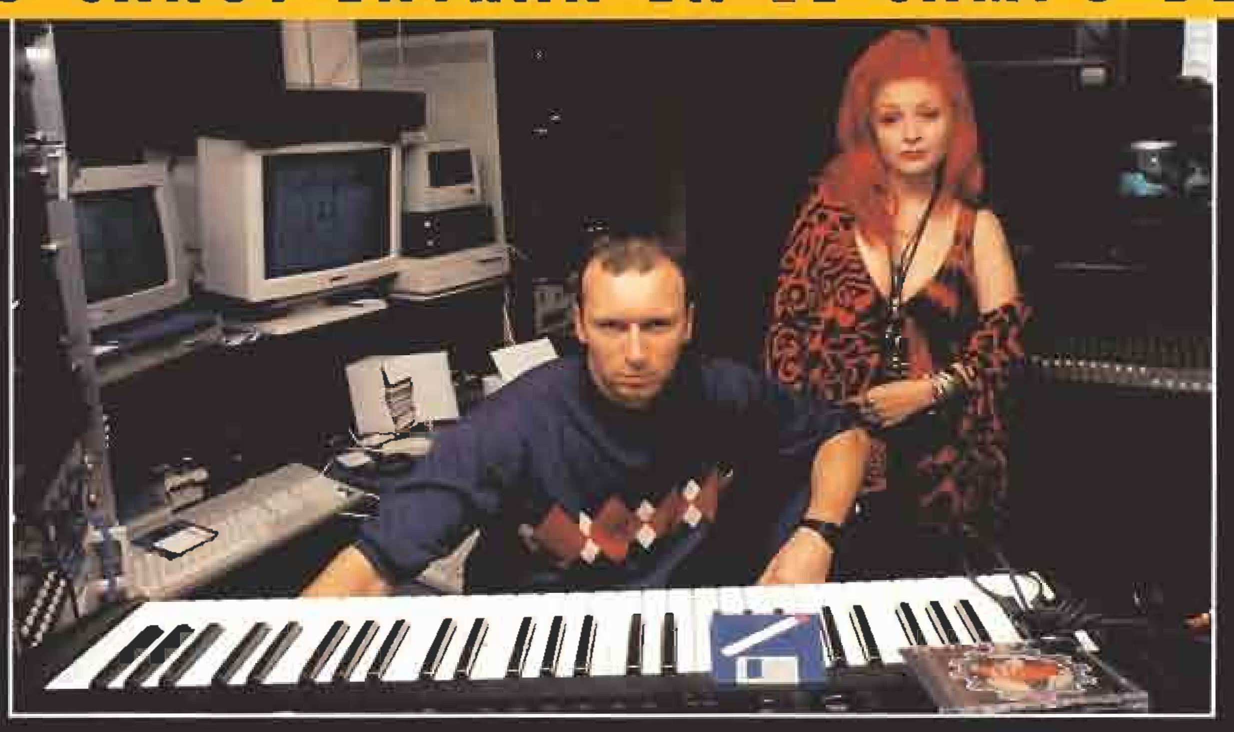
Existen dos cajas en este juego, pero te podemos decir cómo encontrar las dos. En la primera –la del banco– debes bajar las escaleras que hay abajo y usar la tarjeta que te da tu contacto. La segunda –tras el laberinto– debes accionar el "Brazo de estatua"

¿Qué hago tras abrir la puerta de la jaula en la pantalla de las pirañas?
EDUARDO GIL (ASTURIAS)

Con uno de los muchos inventos de Charly, el reloj, que usado en cada lado de la pared te proporcionará una buena base para colarte por la rejilla.

OLVIDO GARA Y NACHO CANUT ENTRAN EN EL CAMPO DEL

Aunque no seas especialmente melómano, seguro que conoces a Olvido Gara y a Nacho Canut por su actividad musical; ahora a través de Fangoria y antes en formaciones ya desaparecidas como Kaka de Luxe, Los Pegamoides o Dinarama. Incluso si eres de esas personas que presumen de contar con oreja en lugar de oído, habrás visto a Alaska en los medios de comunicación luciendo su palmito. Ya fuera en la extinta «La bola de cristal» o en el entretenido «Chantatachán».
Además, estos dos personajes son unos auténticos videoadictos. El clip de la canción "Sálvame" simula un videojuego. El segundo disco grande de Fangoria, "Un día cualquiera en Vulcano 1.0", posee influencias indudables de este mundo. Para no depender de las multinacionales del sector, se han montado su propia productora.



"LA VIDA ES CO

Con ocasión de la salida al mercado del disco "Un día cualquiera en Vulcano 1.0", Fangoria distribuyó una especie de manifiesto cuyo título es muy significativo: "La vida es un videojuego". El mensaje no ofrece dudas. Mucho menos todavía si lees el párrafo que pone punto y final: "Así que mientras esperamos la llegada de un nuevo virus informático, el arma secreta de la tecnoguerrilla, colapsamos la memoria del ordenador con el último videojuego al que nos hemos hecho adictos".

Puestas así las cosas, preguntar a Alaska y Nacho Canut por las razones que los han llevado a montar una empresa dedicada a diseñar juegos para ordenador pudiera resultar supérfluo. Sin embargo, ellos no dudan en contar la historia desde el principio...

La adicción a los ordenadores de Alaska y Nacho fue determinante para que decidieran crear una empresa dedicada al desarrollo de videojuegos.

COINCIDENCIA DE MENTES

Alaska: *Todo surgió a raíz del vídeo de la canción "Sálvame". David López, la persona que nos programó el juego e hizo los fondos, sugirió la posibilidad de ampliar el equipo de ordenadores que teníamos. También propuso desarrollar nuestros propios videojuegos. Él había estado ideando uno para las olimpiadas que terminó aquí. Su música fue programada en nuestro estudio de grabación, Vulcano, como pone en los créditos. Lo último que está haciendo es buscar permisos y "copyrights" de personajes para empezar a desarrollar videojuegos.*

Micromanía: ¿Cómo fue la elaboración del clip de la canción "Sálvame", en el que vosotros sois los protagonistas de un videojuego?

A.: *La idea nació de nuestra afición por la Mega Drive, que en mi caso llegó a ser preocupante. Luego le ocurrió exactamente lo mismo a Nacho.*

Nacho: *Fue como una coincidencia de mentes.*

A.: *El vídeo de "Sálvame" es como un fax interactivo. Por un lado, hay una programación de determinados fondos hechos con Amiga. Por otro, una filmación en croma de nosotros y de Antonio Alvarado, que hace de Jesucristo. Es una especie de mezcla de los lenguajes digital y analógico.*

M.M.: Ha resultado ser una idea original. En España no se habían hecho clips musicales con este argumento.

N.: *La verdad es que no. Los vídeos españoles que yo he visto son algo así como un grupo por la plaza Mayor andando, una modelo bailando o músicos tocando. No se salen de ahí. De todas formas no lo hemos hecho*



La simulación del videojuego que aparece en la última novedad discográfica de Fangoria se puede clasificar como un "matamarcianos" de lo más original.

EL VIDEOJUEGO COMO FILOSOFÍA DE VIDA

Para Alaska y Nacho, los videojuegos son algo más que un pasatiempo. Tienen que ver con el futuro y son símbolo de la existencia humana.
Para demostrarlo, ahí van una serie de ideas firmadas por Fangoria y extraídas de un manifiesto titulado, «La vida es un videojuego»: Los suplementos alimenticios, los "Brain Foods", las "drogas inteligentes", los antioxidantes y oxigenantes, la gimnasia cerebral ("neurobics") y, porque no, los videojuegos, son sólo algunas de las ayudas con las que contamos para desarrollar los mecanismos interiores que nos llevarán hacia el verdadero futuro.

Manipulando y coordinando sistemas simbólicos se consigue el control total mediante una especie de lavado de cerebro. Es lo que hacen los políticos.

Telepolítica. Mensajes, campañas y consignas dirigidas a distancia. Es lo que hacemos con nuestra música, con nuestro club de fans..., es lo que nos hacen los videojuegos. Y nos encanta.

pensando en España porque aquí nadie hace nada.

M.M.: Ahora que tenéis vuestra propia empresa de videojuegos podríais protagonizar uno de verdad. En otros países, hay músicos que no han dudado en convertirse en los héroes de ordenadores o pin-balls, por poner ejemplos de artilugios dedicados al ocio.

N.: *Yo he visto el pin-ball de Kiss y la verdad es que, ahora, nosotros tenemos los medios para protagonizar nuestro propio videojuego.*

A.: *Sería divertidísimo pensar en ideas para videojuegos. La última que hemos tenido ha sido con Elvis Presley, sobre todo por el merchandising que hay alrededor de que no está muerto. Cassettes en los que habla, filmaciones donde supuestamente aparece y tal. Un videojuego con esa historia sería divertidísimo.*

M.M.: La idea no es vuestra, ALF ya utilizó ese argumento para una de sus aventuras...

A.: *Es verdad ¡qué bueno ese capítulo!*

M.M.: ¿Cuáles son vuestros videojuegos favoritos?

N.: *Ahora mismo «Mickey Mouse, castillo de ilusiones».*

A.: *El mío es el «Sonic»*

N.: *Yo ya lo terminé. Y una vez que he acabado un juego, deja de interesarme. Ahora sacan el «Sonic 2» que está bien, pero como ya terminé el primero, no*



MO UN VIDEOJUEGO"



De Alaska nos podíamos esperar cualquier cosa, tanto es así que casi no nos sorprende que se haya lanzado a la aventura del diseño de juegos para ordenador.

El sonido y la imagen es algo que siempre ha intentado conjuntar esta estrella de la canción. Con el ordenador ha conseguido que su música se aproxime a sus deseos.

DE KAKA DE LUXE A FANGORIA

Olvido Gara Jova, Alaska, y Nacho Canut coincidieron en Kaka de Luxe, en Madrid, mucho antes de que se empezara a hablar de la "movida", cantando cosas como "Rosario" o "Toca el pito". Eran punks y se divertían mucho. A primeros de los ochenta formaban parte de Alaska y Los Pegamoides e hicieron populares temas como "Terror en el hipermercado" o "El bote de Colón".

Nacho abandona a los Pegamoides y se integra en Parálisis Permanente sin éxito comercial. Mientras, su antigua banda consigue un "buen punto" con "Bailando".

Ambos se vuelven a juntar en Dinarama, que se convierte en grupo de moda, llena estadios, ocupa el "top one" en las listas de éxitos y vende discos hasta en Latinoamérica. Su siguiente proyecto se llama Fangoria, dúo formado por ellos dos sin más compañías, y con una repercusión popular reducida, hasta la fecha.

me aporta nada más.

A.: *El «Sonic» me sigue gustando mucho. También el «Colums», que es parecido al «Tetris». Me puedo tirar un montón de horas con él.*

N.: *Me gustan más los de arcade, los de acción.*

A.: *A mí sí que me gustan mucho ese tipo de juegos. Hay otro que es muy de pensar, de colocar figuras, que se llama «Ishido». Es de lógica y yo lo hago sin ninguna lógica, me fijo en los colores y a veces gano. Hay muchos videojuegos bastante divertidos.*

M.M.: ¿Me podríais decir alguna idea que vayáis a comercializar en breve a través de vuestra empresa?

N.: *Si lo decimos puede que lo lea alguien e igual nos copia las ideas.*

M.M.: ¿Habéis preparado alguna salida inminente?

A.: *No lo sabemos. Nosotros hacemos el programa y luego se presenta a diversas compañías que son las que lo compran.*

M.M.: Entonces ¿vosotros no los vais a comercializar? ¿os vais a limitar a diseñarlos?

A.: *Por ahora no. Vamos a hacer dos tipos de juegos, los que se nos ocurran y aquellos que nos encarguen.*

UNA FACTORÍA CREATIVA

Esta empresa de desarrollo de videojuegos forma parte de la estructura empresarial que se ha formado en torno a Fangoria. En un chalé de las afueras de Madrid, Alaska, Nacho y demás colaboradores del proyecto poseen su centro de operaciones. Allí han habilitado salas donde instalar todos los aparatos necesa-

ALGUNAS COSAS QUE SE HAN DICHO DE ALASKA

"Una de las chicas que más despunta, tiene sólo trece años y acaba de llegar de Méjico. Le gusta el punk, David Bowie, el glam, Los Ramones..., y aspira a ser la playmate del mes de Playboy. Salir cuanto antes en el Hola, Diez Minutos y Disco Express". Jesús Ordovás.

"Desde sus comienzos musicales con Kaka de Luxe y Los Pegamoides, Alaska y su tropa han tenido buen cuidado de situarse siempre en una especie de contracorriente snob, atentos a lo último de Londres o Nueva York para trasplantarlo antes que nadie a estos pagos. Aunque siguen fieles a ciertas obsesiones como el morbo y el terror a la serie B". Jesús de Castro.

"Hoy día, Alaska, aunque no dotada para el canto, es una intérprete competente, con destreza y profesionalismo, una mujer popular requerida para opinar -pese a su aspecto de ultratumba, resulta razonable y hasta conservadora-, a la vez que una estrella con éxito y brillo". Patricia Godes.

"Parece querer ser la Lola Flores de la nueva generación". Ignacio Juliá y Jaime Gonzalo.

"Es una agradable mascota que sabe sacar tanto partido de sus defectos -su físico y su voz no son nada especiales, la verdad- que inevitablemente resulta digna de alabanza por lo loable de su evolución estilística". Juan Cervera y Santi Carrillo.

"Yo no estoy en el mundo de la música porque tenga vocación de cantante". Alaska.

rios para hacer funcionar las diversas actividades. Empezando por el club de fans y continuando con una productora de vídeos. Videoinferno, un sello discográfico, Metal Sonic Disco, un estudio de grabación, Vulcano, un fanzine y cualquier otra experiencia que se les ocurra.

Pudiera ser algo así como la Factoría de Andy Warhol (salvadas sean las distancias). Un lugar donde gente con inquietudes y afinidades se junta para dar rienda suelta a su creatividad.

A.: *Por nuestra forma de ser y por nuestra música, sabemos que nunca vamos a vender grandes cantidades de discos ni a dar conciertos multitudinarios.*

N.: *Siempre conoces gente que está cercana a ti por otras causas. Como portadistas, fotógrafos o directores de vídeos. En nuestro caso, además, coincide que es gente a la que le ocurre lo mismo que a nosotros, que todo el mundo pasa de lo que hace. Dios los cría y ellos se juntan; nosotros tenemos esta casa y nos juntamos aquí.*

A.: *Somos como los "okupas". Todos los que hemos ocupado esta casa tenemos más o menos los mismos gustos e intenciones. Cada actividad se autofinancia.*



"Sería divertidísimo pensar en ideas para videojuegos. La última que hemos tenido ha sido con Elvis Presley, sobre todo por el merchandising que hay alrededor del hecho de que no está muerto; cassettes en los que habla, filmaciones donde supuestamente aparece, etc."



El vídeo de la canción "Sálvame" presenta una filmación en croma de Olvido Gara, Nacho Canut y Antonio Alvarado, que hace de Jesucristo.

"«Sonic» es el juego favorito de Alaska. Nacho prefiere «Mickey Mouse, castillo de ilusiones»."

"Con los ordenadores no puedes, son imprevisibles."

¿Por qué, de repente, montar una casa de edición de vídeos? Porque es la manera de facilitarnos a nosotros mismos la elaboración de nuestros vídeos. Luego, si encima tiene salidas para hacer otras cosas aparte de lo tuyo, pues muchísimo mejor.

M.M.: No parece, por lo que contáis, la forma más rentable de dirigir una empresa...

A.: *Desde luego que no es el camino más fácil. Es verdad que nos ha costado mucho esfuerzo y trabajo crear todo esto. Pero es lo que queríamos hacer. Mientras podamos mantenerlo va a seguir así.*

El dinero que ganamos con la venta del disco, por ejemplo, lo invertimos en camisetas, siempre intentando que cada cosa se financie por sí misma.

M.M.: Sois unos bichos raros como empresarios, como músicos... Eso dicen las compañías en las que habéis estado.

N.: *Según como digas raro, porque para mí, que alguien sea raro no es peyorativo. Lo bueno sería que todos fuésemos raros.*

A.: *Siempre hemos estado interesados en otras cosas aparte de la música. Esta es la única manera, crear una especie de pequeña cadena de producción de actividades que se relacionan y complementan entre sí. De este modo cuando algo da beneficios se reinvierte en otra, y en otra.*

LOS ORDENADORES SIEMPRE FALLAN

M.M.: Últimamente, Fangoria no ha actuado en directo, ¿vais a cambiar a partir de ahora?

N.: *No vamos a hacer una gira como tal, pero vamos a intentar actuar un poco más.*

M.M.: ¿Introduciréis muchas novedades?

A.: *Queremos hacer más hincapié en la parte del vídeo y su sincronización con la música. Poco a poco vamos a ir avanzando en este terreno hasta que llegue un momento en que todo lo que ocurra en el escenario esté dominado por el computador. Aún no lo hemos conseguido pero estamos en ello. Entonces, cuando el computador dirija el vídeo, se estropeará todo, porque el ordenador siempre falla.*

M.M.: ¿Cómo en las películas de ciencia-ficción?

A.: *No nos hacen falta las películas de ciencia-ficción.*

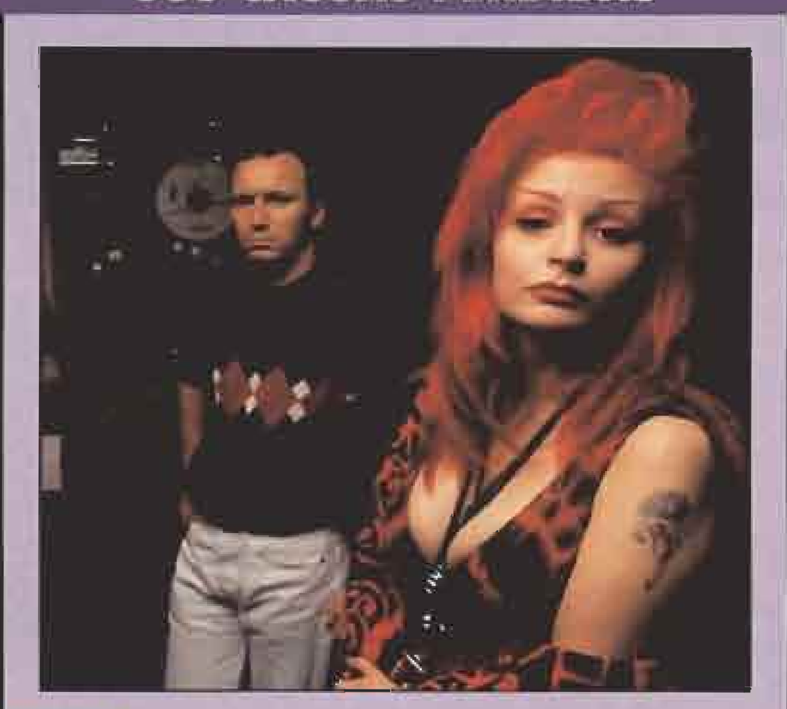
M.M.: ¿No sois de los que pensáis que los ordenadores pueden llegar a resolverlo todo?

N.: *¡Qué va! ¡Son horribles! Cuando sales a un escenario con una guitarra sabes que no va a pasar nada, como mucho se te puede romper una cuerda. Pero con el ordenador no tienes ni idea de lo que puede ocurrir. El ordenador se vuelve loco fácilmente porque cambia la tensión, o porque una señora del piso de arriba enciende la lavadora y chupa energía... El ordenador no soluciona tanto la vida como se cree la gente.*

A.: *Hasta que no llegas a la última canción no estás seguro. Si falla algo, a un músico le puedes preguntar: ¿qué te ha pasado?, y él lo cuenta. Con los ordenadores no puedes, son imprevisibles.*

Santiago Erice

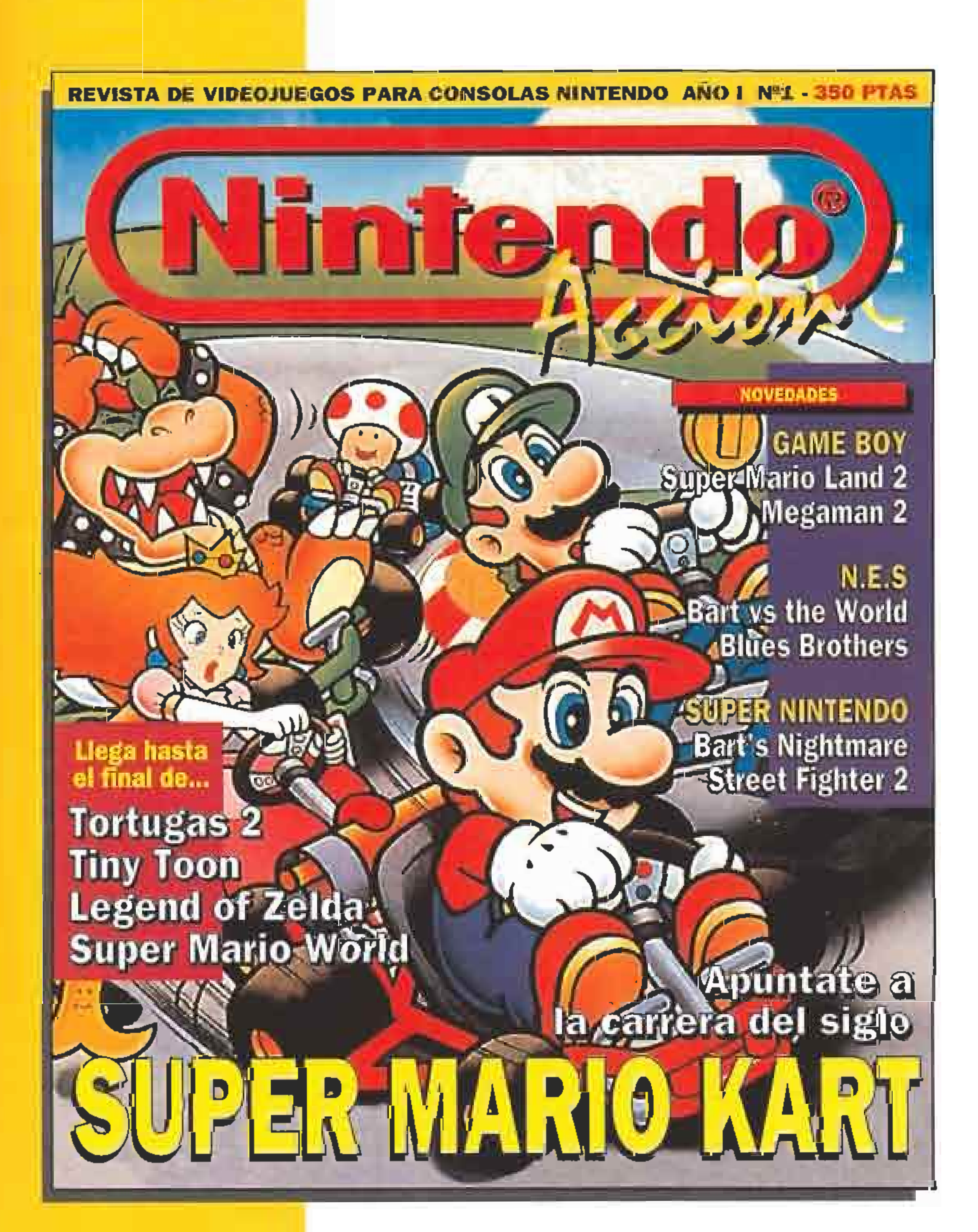
SUS CAUSAS PERDIDAS



Muchas son las actividades que desarrollan Alaska y Nacho Canut, y una de las que más les preocupa últimamente es la ideológica. Pese a que, como dice Olvido, "hacemos las campañas por nuestra cuenta, no somos socios de nada", son numerosas las acciones que han llevado a cabo en los últimos tiempos a beneficio de diversas "causas perdidas". Suya es una pegatina con la leyenda "mantenga limpia España" junto a un monigote que tira a la papelera una cruz gamada.

También han protestado por la matanza de animales para hacer abrigos de pieles. Están en contra de las corridas de toros, protestan por la discriminación que sufren los enfermos del SIDA o los homosexuales y presumen de ecologistas. De todas formas, por su energía al hablar, lo que más les indigna a finales del 92 es el racismo.

SI TU NINTENDO TE PIDE MÁS ACCIÓN, BUSCA ESTA REVISTA.



Por fin ha salido la revista que estaban esperando los auténticos consolegas marca Nintendo.

Porque, para que lo sepas, esto es Nintendo Acción, una nueva revista que va a romper con todo gracias a su contenido auténticamente de lujo. Desde los trucos más increíbles hasta los comentarios más divertidos, pasando por soluciones completas de juegos, listas de éxitos, interesantes noticias y un montón de sorpresas más que irás descubriendo mes a mes. Todo ello para que le saques el mayor partido posible a tu Nintendo y a todos tus juegos favoritos.

Si te gusta vivir a tope tu consola, haz como Mario y apúntate a Nintendo Acción.

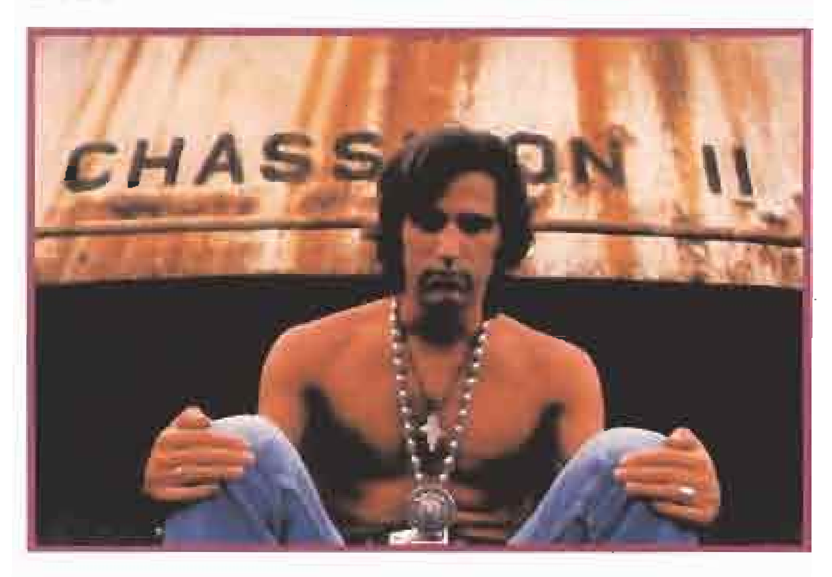
No te la puedes perder.

En Diciembre, a la venta el nº 1



Por Santiago Erice

MIKEL ERENTXUN



PRIMER DISCO SIN DUNCAN DHU



ikel Erentxun es la cara más visible de Duncan Dhu, la parte del dúo vasco que más suspiros de amor levanta entre las "teen-agers". Su colega, Diego Vasallo, ya había montado un proyecto en solitario (denominado Cabaret Pop) donde dar rienda suelta a sus obsesiones musicales sin tener que consultar. Ahora, ha probado fortuna Mikel y se ha descolgado con un disco titulado «Naufragios». ¿Significan estas andanzas individuales el principio del fin de Duncan Dhu? Sólo el tiempo podrá dar o quitar razones, pero tanto Mikel como Diego lo niegan y consideran todos los proyectos complementarios entre sí.

«NAUFRAGIOS»

Para grabar «Naufragios», Mikel Erentxun viajó hasta un estudio londinense. Allí trabajó con una serie de personajes a los que conoció durante la elaboración del álbum «Autobiografía» de Duncan Dhu. Al alimón con Colin Farley produjo el disco y contó con músicos como Pete Thomas y Bruce Thomas (viejos Atractions con Elvis Costello), Jim Williams, Bob Andrews o Steve Donnelly.

Nombres ilustres del pop británico para trece canciones más cerca del espíritu de los primitivos Duncan Dhu que de los experimentos bailables más recientes del dúo donostiarra. Y entre las curiosidades, una versión de un tema de los Smiths que Mikel ha traducido al castellano como "Esta luz nunca se apagará". «Naufragios» es un disco sencillo y acústico, con melodías pegadizas, influencias del country americano y tonos melancólicos. Es la aventura de Mikel Erentxun en solitario.

UNA COMEDIA DE ANDAR POR CASA

«YO ME BAJO EN LA PRÓXIMA..., ¿Y USTED?»



Yo me bajo en la próxima ..., ¿y usted?» es la tercera película como director de José Sacristán («Soldados de plomo» y «Cara de acelga» son las anteriores) y la enésima como actor protagonista. A su lado, otra ilustre veterana de la cinematografía española: Concha Velasco. Y a su alrededor: Tina Sainz, Ana Alvarez, Juan Jesús Valverde, María Isbert e Isabel Prinz. Dicho de otra forma, que las caras no son nuevas para el espectador.

El film está basado en la obra de Adolfo Marsillach del mismo título y si hubiera que definirlo con pocas palabras, bastaría señalar que es una comedia de andar por casa, con situaciones y lugares comunes para el españolito de a pie; una historia de amor y desamor entre "yuppis" que se dedican a la publicidad. Los americanos hicieron una serie llamada «Treinta y tantos» y los españoles una peli como «Yo me bajo en la próxima ..., ¿y usted?». A favor de los yankis juega que los protas son más guapos, de los españoles que no fueron a Vietnam. Equívocos, escenas de vodevil, diálogos a veces chispeantes, guiños cómplices..., son las armas del Sacristán y la Velasco. Salir del cine con una sonrisa en la boca sería recompensa suficiente.

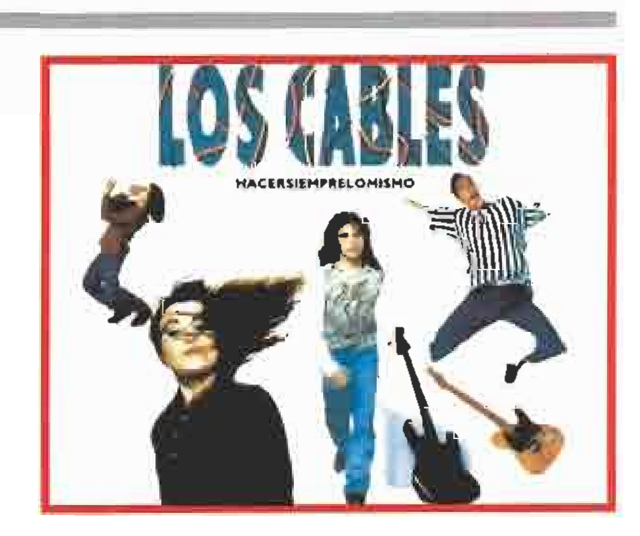
LOS CABLES



os Cables son gaditanos y muy jóvenes (solamente el cantante ha llegado al cuarto de siglo). Se llaman Julio, Mar, Trompe y Chipi. Han grabado un elepé con una importante multinacional bajo el título de «Hacersiemprelomismo», que ha producido la compañía Ñete.

Transmiten la sensación de que se lo pasan en grande con la música. No se comen el tarro con el sexo de los ángeles. Son muy desvergonzados (lo que les honra todo). Y de mayores no quieren ser como Pink Floyd (¡eureka!). Hacen pop como siempre se ha hecho el pop antes de que las máquinas invadieran la tierra. A veces se lo montan de grupo graciosillo. En sus canciones salen Tarzán, Supermán o Betty Boop. También chicas como Mari Luz, Patricia, Eva, Carolina y hasta una que es como un oso. En ocasiones echan una carrera de dos minutos de guitarra a Los Ramones (que pierden) y en otras van de melódicos beatlemaníacos.

Su imagen es de chicos bien (podrían protagonizar perfectamente un anuncio de coches en la tele), y, sin embargo, su "verdadera vocación es bucear entre los charcos, ir salpicando a todo el mundo". ¡Ah!, y esas chicas de las que hablábamos antes, no paran de vestirse y desvestirse en las canciones. En definitiva, un buen soplo de aire fresco.





EL POP JUVENIL Y ETERNO





«SOLDADO UNIVERSAL»

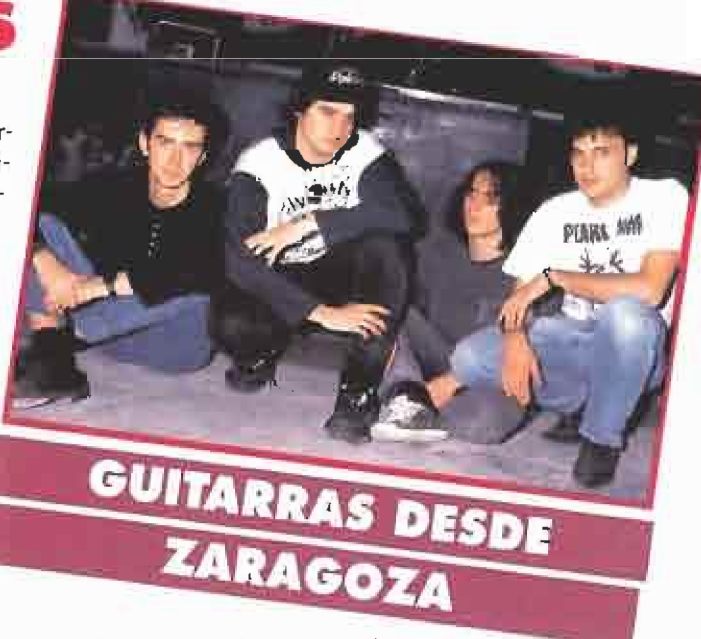


Cualquier general soñaría con tener a sus órdenes soldados universales. De momento, son sólo un proyecto de alto secreto pero jamás ha habido militares tan perfectos: son seres devueltos a la vida, máquinas entrenadas para matar que ni sienten ni padecen, tipos para los que las palabra cobardía o deserción no existen. Hasta aquí la teoría. Luego, en la práctica, resulta que algo falla, cuando algunos de los soldados universales empiezan a recordar su pasado, y uno de ellos huye con una periodista que ha descubierto el proyecto ultrasecreto. Ninguno de los dos puede escapar con vida, hay que destruirles antes de que hablen. Y comienza la cacería. Una cacería en la que los soldados universales son los cazadores (todo muy "profundo", ¿verdad?).

El mito de Frankestein pasado por el colador de «Robocop», aderezado con altas dosis de acción y guisado con fuego, peleas y bombas. Así es «Soldado universal», la nueva película de Roland Emmerich, un alemán con piezas en su filmografía como «Joey» o la reciente «Moon 44». Entre los protagonistas abundan los tipos duros (léase amigos de las pesas y de los músculos hinchados como globos): Jean-Claude Van Damne, Dolph Lundgren y Ed O'Ross. Al lado de tanta bestia, no falta la guapa, la actriz Ally Walker, en este caso dando vida a una chica muy intrépida. «Soldado Universal» es una película que, por sus numerosas imágenes violentas, no defraudará al público español. ¿Apostamos algo?



LOS VISITANTES



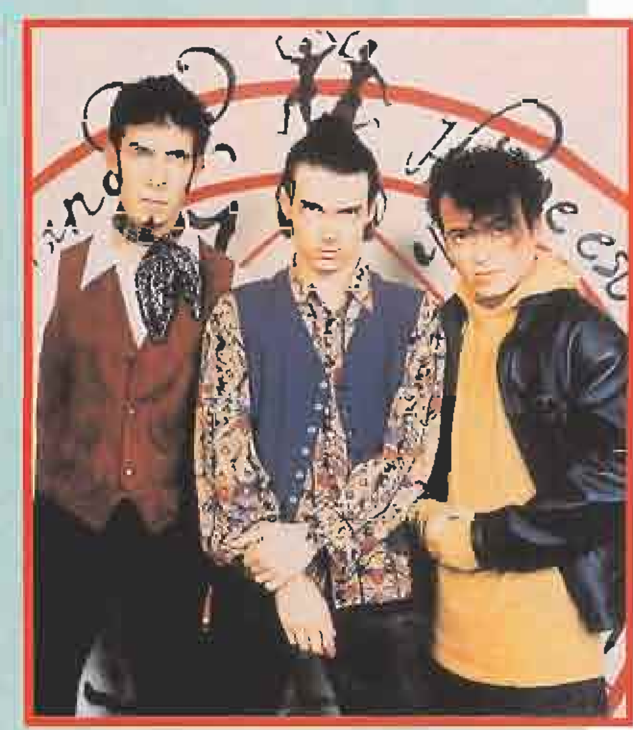
Los Visitantes es un joven cuarteto de Zaragoza cuyo primer disco acaba de aparecer en el mercado. Ellos son José Luis Ledesma, Guillermo Zubiaurre, Pepe González y Luis San Vicente, y se conocen desde la más tierna infancia, cuando compartían pupitre escolar y profesores aburridos. Todavía no han conseguido que la música sea una profesión pero las ganancias económicas –perdón, la ausencia de– no ha impedido que todas las tardes acaben juntos en el local de ensayo. Y cuando salen de allí, y van a un bar, pasean o charlan, un único tema de conversación: la música –más que un hobby, una obsesión–.

Se apuntaron varias veces al concurso "Un kilo de rock", que anualmente se celebra en su ciudad, y después de varios intentos sin suerte, consiguieron ganarlo. También lograron ser teloneros de los franceses de Mano Negra. Y sus múltiples maquetas sonaban en bares y pubs de Zaragoza. Entre una cosa y otra crearon el ambientillo suficiente como para que una potente multinacional firmara un contrato con ellos. Y ya está el resultado en las tiendas: un disco de múltiples influencias (desde el funk hasta el rock duro), plagadito de canciones de amor y lleno de guitarras potentes.

UN VISTAZO OPTIMISTA A LA VIDA

TAM TAM GO!

Cuando Rafael F. Callejo, Nacho y Javier Campillo eran unos niños, allá por mediados los sesenta, completaron el álbum de una colección de cromos llamada "Vida y color". Muchos años después, en 1992, cuando ya habían formado un grupo musical de éxito, Tam Tam Go!, pensaron que podía ser el título perfecto para su nuevo disco. ¿Por qué? Las estampitas mostraban imágenes de la fauna y flora de todo el mundo, y el conjunto resultaba ingenuamente optimista. Las canciones también, incluso cuando están protagonizados por perdedores (y el ejemplo de "Lucía de los cartones" es posiblemente el más logrado y representativo del elepé).



El trío insiste, por lo demás, en aquellos aspectos que le han convertido en uno de los más populares del pop español. «Vida y color» es un trabajo profundamente latino, de pegadizas melodías, armonías vocales muy "beatelianas" y ritmos calientes. Producido por Mike Howlett (que ha colaborado anteriormente con grupos como O.M.D., China Crisis o A Flock of Seagulls, entre otros) cuenta con una versión (traducida como "Caer a tus pies") de un tema de Crowded House, banda australiana cuya carrera musical posee muchas similitudes con la española (o eso piensan los componentes de Tam Tam Go!).

«Vida y color» es un vistazo alegre de la existencia cotidiana. Una mirada sonriente y nada depresiva. Pop eminentemente acústico para tiempos felices donde hasta las borrascas se narran de una forma bonita. Canciones interpretadas en castellano sacadas de una paleta donde caben lo mismo una guitarra flamenca que una base funk. ¡Hasta la ironía, en vez de ser ácida, se transforma en amable y vitalista!



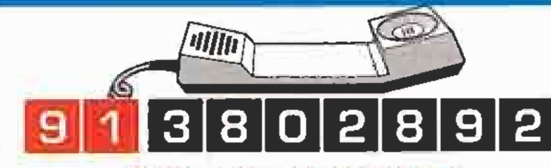




VENTA POR CORREO

¡HAZ TU PEDIDO POR TELEFONO!

O UTILIZA EL CUPON DE PEDIDO



91 380 28 92

LUNES A VIERNES DE 10,30 A 20 H
SABADOS DE 10,3 A 14 h
FAX: (91) 380 34 49

5 AÑOS VENDIENDO POR CORREO

URGENTE

SI TU PEDIDO SUPERA LAS 15.000 PTAS, TE LO ENVIAMOS A CASA URGENTEMENTE Y SIN GASTOS DE ENVIO. ¡LLAMANOS!
PENINSULA Y BALEARES

LOS PEDIDOS ENVIADOS POR AGENCIA NO LLEVAN INCLUIDOS LOS POSIBLES GASTOS OCASIONADO POR LA FORMA DE PAGO

TODOS NUESTROS PRECIOS TIENEN EL IVA INCLUIDO

PRECIOS VALIDOS SALVO ERROR TIPOGRAFICO

AMIGA 500



44.900

49.900

PACK Creación y Fantasía
- Deluxe Paint
- Deluxe Music
- Deluxe Video
- Budokan
- After the War
- A.M.C.
+ 100 Programas

OPCIONES

Ampliación de memoria	5.000
Euroconector	2.500
Modulador	5.000
Monitor	37.900

AMIGA 500 + MONITOR 1084S



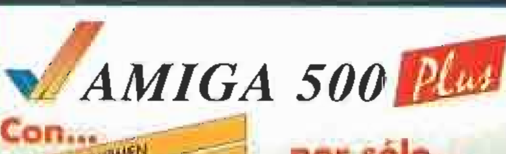
87.800

PACK Creación y Fantasía
- Deluxe Paint
- Deluxe Music
- Deluxe Video
- Budokan
- After the War
- A.M.C.
+ 100 Programas

NOVEDAD

AMIGA 600 — 54.900

AMIGA 600 HD — 74.900



AMIGA 500 Plus

Con...
- 1 MB DE CHIPMEN
- NUEVO KICK STAR 2.0
- SUPER AGNUS / SUPER DENISE

por sólo... 52.400

Y DE REGALO EL MODULADOR Y 100 PROGRAMAS D.P.



AMIGA 500 Plus + MONITOR 1084S

89.900

AMIGA 2000



99.900

100 PROGRAMAS DOMINIO PUBLICO

A-2000 + MONITOR 1084 S 137.800

PACK I	AMIGA 2000, MONITOR 1084 S TARJETA AT-ONCE PLUS PACK CREACION Y FANTASIA	169.900
PACK II	AMIGA 2000, MONITOR 1084 S DISCO DURO 52 Mb PACK MULTIMEDIA	169.900
PACK III	AMIGA 2000 CON 3 Mb DE RAM MONITOR 1084 S, DISCO DURO 52 Mb PACK CREACION Y FANTASIA	219.900

Impresoras



STAR LC-20
9 Agujas / 180 CPS/ 80 Columnas
29.900

STAR LC-200 Color
9 Agujas / 225 CPS/ 80 Columnas
39.900



STAR LC 24-200
24 Agujas / 225 CPS/ 80 Columnas
49.900
64.900

COMPATIBLES CON PC, AMIGA Y ATARI. DE REGALO EL CABLE

COMPATIBLES Commodore



SOFTWARE MS DOS 5.0 DE MICROSOFT
MANUAL DE USUARIO Y MS DOS EN CASTELLANO

286 16 Mhz.	1 Mb RAM • 40 Mb HD VGA COLOR	94.900
386 SX 16 Mhz.	1 Mb RAM • 40 Mb HD VGA COLOR	109.900
386 SX 25 Mhz.	2 Mb RAM • 40 Mb HD VGA COLOR	119.900
386 SX 25 Mhz.	2 Mb RAM • 100 Mb HD VGA COLOR	154.900
486 33 Mhz.	4 Mb RAM • 100 Mb HD VGA COLOR	239.800
486 33 Mhz.	4 Mb RAM • 200 Mb HD VGA COLOR	264.800

VARIOS AMIGA

DISQUETERA 3 1/2	12.900
DISQUETERA A-2000	11.900
DIGI VIEW	18.900
ACTION REPLAY	13.500
RATON	3.600
RATON OPTICO	7.900
SCANNER 400 DPI	31.900
CONMUTADOR DE ROM	2.990
ROM 2.0	7.900
LAPIZ OPTICO	5.900
PISTOLA TROJAN + 2 JUEGOS	4.900

DCTV: Digitalizador 16 millones de colores. Salida directa a vídeo. Frame Buffer 99.000

ACELERADORAS AMIGA

A-2000 Combo 25 Mhz / 1 Mb	106.500
A-2000 Combo 40 Mhz / 4 Mb	149.900
A-2000 Combo 50 Mhz / 4 Mb	255.900
A-3000 Combo 40 Mhz / 2 Mb	279.900

AMPLIACIONES AMIGA

AMPLIACION 512 K A-500	6.900
AMPLIACION 512 K RELOJ A-500	7.900
AMPLIACION 2 Mb A-500	23.900
AMPLIACION 2 Mb - 8 Mb A-2000	32.900
AMPLIACION RX A-500 1 Mb - 8 Mb	24.500
AMPLIACION 1 Mb AMIGA 500 +	12.900
AMPLIACION 1 Mb AMIGA 600	12.900

CONECTA TU AMPLIACION DE 512 K (PLACA CORTA) A LA NUEVA SWITCHING 1,5 Mb Y TEN EN TU A-500 2,5 Mb

POR SOLO 19.900 (1,5 | 0,5)

GENLOCKS AMIGA

GENLOCK GST 40	47.900
GENLOCK GST 40 Y/C	53.900
GENLOCK GST 40 GOLD SP Y/C	109.900
GENLOCK GST GOLD PRO Y/C	190.000
GENLOCK ROCGEN	29.900
GENLOCK ROCGEN +	36.900
GENLOCK GVP S-VHS	69.900

MODEM AMIGA

Modem 2400	17.900
Modem A2000	19.900
Modem 2400+	27.900
A.Talk III	13.500

SONIDO AMIGA

Audio Master IV	11.500
Sound Master	23.900
Amas Midi+Samp	23.900
Perfect Sound	14.900
Aegis Sonix	13.000
Midi	9.995
Digital Sound Studio	10.900

DISCOS VIRGENES

10 discos 3 1/2	995
10 discos 5 1/4	495
10 discos 3"	3.900
10 discos 3 1/2 HD	1.500
10 discos 5 1/4 HD	995

DISCOS DUROS GVP



A-2000 52 Mb	49.900
A-2000 120 Mb	84.900
A-2000 240 Mb	129.900
A-500 120 Mb	99.900
A-530 Combo 40 Mhz120 Mb	174.500

AT ONCE PLUS

MAS BARATA
39.900

HAZ COMPATIBLE TU AMIGA
- CPU 80286 a 16 MHZ
- 512 K adicionales
- Coprocesador matemático 80C287 opcional
- VGA, EGA, Monócromo, CGA 16 colores
- Soporta todas las salidas del Amiga
- Muy facil de instalar

¡NOVEDAD! GOLDEN GATE 386 25 Mhz 89.900

AT ONCE 7,2 MHZ .... 22.900 — AT ONCE ATARI 39.900

ATARI LYNX



11.900 SUPER PRECIO

LYNX II 18.900 Incluye Batman

Adap. Mechero Coche	2500
Adaptador Red	1900
Bolsa Pouch	2900
Cable Comlynx	900
Maletin Lynx	3900
Visor Solar	1200

Blockout	4900	RoadBlasters	4900
Blue Lightning	4900	Robo-Squash	4900
California Games	4900	Robotron 2084	4900
Crystal Mines	4900	Rygar	4900
Checkered Flag	4900	S.T.U.N. Runner	4900
Chip's Challenge	4900	Scrapyard Dog	4900
Electrocop	4900	Slime World	4900
Gates of Zendocon	4900	Toki	4900
Gauntlet III	5400	Tournament Cyberball	4900
Hard Drivin's	4900	Turbo Sub	4900
Hockey	4900	Viking Child	4900
Hydra	4900	Warbirds	5400
Klax	4900	Xenophobe	4900
Ms. Pacman	4900	Xybots	4900
Ninja Gaiden	5400	Zarlor Mercenary	4900

JOYSTICK


TELEMACH 200 – 6.900

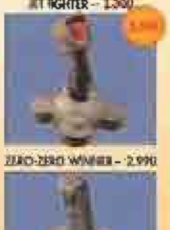

OFERTA


STING RAY – 4.300

GAMMA RAY – 5.300


MANTA RAY – 3.900


SIGMA RAY – 3.600


TOP STAR


JET FIGHTER


SUPERBOARD


JUNIOR

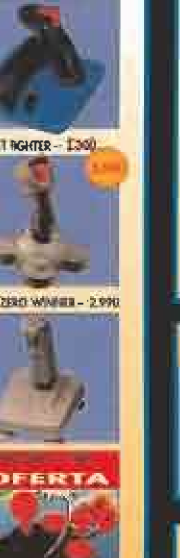

ZERO-ZERO JUNIOR – 1.290


ZERO-ZERO WINNER – 2.990


SPEED KING KONIX – 2.595

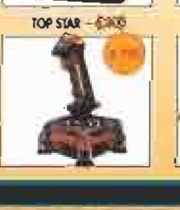

TURBO PRO – 2.795


SUPER STAR


OFERTA

JOYSTICK 15 PINES PARA PC

MAGIC – 2.500


ANALOGICO PC – 4.950


ANALOGICO EDGE


J-4-5

M-6

TOP STAR

GRAVIS – 10.900

TELAMACH – 6.900

TAMBIEN TENEMOS...

Casset COMMODORE 64	6.500
Copiador audio C-64	2.900
Copiador audio C-64 con fuente	3.900
Reset para poke C-64	1.500
Archivador 80 discos 3 1/2	1.590
Archivador 80 discos 5 1/4	1.590





ALTAVOCES PARA MONITOR
4.990 ptas

ATARI

ATARI 520 STE	49.900
ATARI 1040 STE	69.900
ATARI 1040 STE + MONIT. B/N	89.900
MONITOR COLOR 14"	59.900

SONIDO PARA TU PC



SOUND MASTER + 12.900 ptas
SOUND MASTER II 32.900 ptas
EN CASTELLANO

COMPLEMENTOS

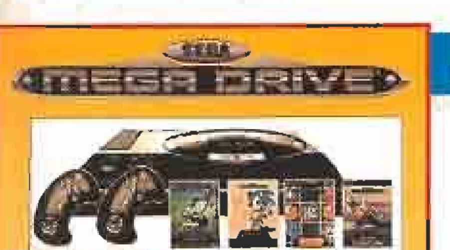
STEREO CHIP	4.500
ALTAVOCES	4.995
MIDI BOX	17.900
SOFT VOICE EDITOR	14.900
SOFT COMPOSER	16.500
SOFT UP MUSIC	7.900
CD ROM	49.900
DEVELOPER KIT	17.900
DUAL JOYSTICK	2.500
SPELL BOX	14.900
FM SING ALONG	6.900

SOUND BLASTER PRO + MIDI KIT 29.900
SOUND BLASTER 2.0 19.900
SOUND BLASTER PRO + CD ROM 74.900
SOUND BLASTER PRO + CD ROM + SOFT 84.900
SOUND BLASTER 16 bit 39.900

MAS TARJETAS DE SONIDO



DIGITALIZADOR DE IMAGENES PARA PC
59.900 ptas



27.490 MEGADRIVE + 4 JUEGOS + 2 CONTROL PAD

22.490 MEGADRIVE + CONTROL PAD + SONIC

18.990 MEGADRIVE + CONTROL PAD

¡Próximamente! MEGA CD



Master System II

BASIC



9.490 CON ALEX KID + CONTROL PAD

SONIC PACK



13.490 CON ALEX KID + SONIC + 2 CONTROL PAD

PLUS

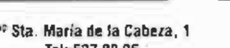
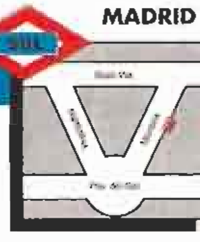
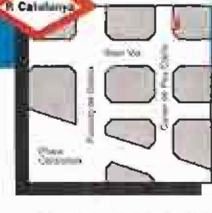


15.990 CON ALEX KID + CONTROL PAD + PISTOLA + OPERATION WOLF

CENTRO MAIL

ESTAS SON TUS TIENDAS ESPECIALIZADAS, DONDE PODRAS ENCONTRAR LA MAYOR VARIEDAD DE PRODUCTOS PARA TU CONSOLA A LOS MEJORES PRECIOS

MADRID	MADRID	BARCELONA	ZARAGOZA
Pº Sta. María de la Cabeza, 1 Tel: 527 82 25	Calle Montera, 32, 2º Tel: 522 49 79	Carrer de Pau Claris, 106 Tel: 412 63 10	Cent. Comercial Independencia Local 100 B-2 (Ultima Planta) Tel: 21 82 71
ABRIMOS SABADOS TARDE		ABRIMOS SABADOS TARDE	ABRIMOS SABADOS TARDE Y DOMINGOS


¡Te esperamos!

MAS CARTUCHOS MEGADRIVE

DESCUENTA A LOS CARTUCHOS 500 Ptas.

Attack Sub	6990	Pit Fighter	8990
Afterburner II	6990	Road Rush	8490
Air Diver	5990	Rolling Thunder II	6990
Alien Storm	6490	Speed Ball II	6990
Back to the Future III	8990	Starflight	8490
Batman	7490	Street Smart	7490
Battle Squadron	8490	Sword of Sodan	8490
Bonanza Bros.	8490	Thunderforce II	6990
Buck Rogers	8490	Toe Jam & Earl	7990
Desert Strike	8990	Truxton	6990
Devilish	7990	Turrican	6990
Double Dragon	6490	Two Crude Dudes	7490
F-22 Interceptor	7990	Warrior of Rome II	8990
Fantasia	7990	Wrestle War	6990
Ferrari F1	8990	Xenon II	8490
Forgotten Worlds	6990		
Galaxy Force II	7490		
Hardball	7490		
Hellfire	6990		
James Pond	8490		
Joe Montana Futbol	6990		
Joe Montana Futbol II	7990		
Jordan vs Bird	8490		
M. Lemieux Hockey	6990		
Midnight Resistance	6490		
Pacmania	6990		
Paperboy	6990		
Phelios	6990		

OFERTAS

Alex Kid in EC	3990
Arnold Palmer Golf	3990
Bouster Douglas Boxing	3990
Golden Axe	3990
Lost Battle	3990
Moon Walker	3990
Revenge of Shinobi	3990
Shadow Dancer	3990
Space Harrier	3990
Super Hang on	3990
Super Real Basket	3990
Super Thunderblade	3990
World Cup Italia 90	3990

NOVEDADES PROXIMOS LANZAMIENTOS

Bio Hazard Battle	6990	NHL 93 (hockey)	7990
C.S.D. En el tiempo	7990	Risky Wood	7990
Corporation	7990	Road Rush II	7990
Dolphin	6990	Rolling Thunder II	6990
Grand Slam Tennis	8990	Shadow of the Beast II	7990
Home Alone	6990	Terminator II	7990
James Bond	6990	Thunderforce IV	6990
LHX Atack Chopper	7990	Twisted Flipper	7990
Lotus Turbo Challenger	7990	WWF Wrestlemania	7990
Madden 93	7990		

MAS CARTUCHOS MASTER SYSTEM

DESCUENTA A LOS CARTUCHOS 500 Ptas.

Ace of Ace	5990	Gauntlet	6990	R.C. Gran Prix	5990
Aerial Assault	5590	Golden Axe	5990	Rastan	5590
After Burner	5990	Golfmania	6590	Sagaia	5590
Air Rescue	5990	Gotha Buster	4990	Scramble Spirits	5590
Alex Kidd in Shinobi W.	5590	Heavyweight Champ	5990	Shadow Dancer	5990
Alex Kidd-H Tech W.	4990	Heroes of the Lance	6990	Shadow of the Beast	6990
Alien Storm	5990	Impossible Mision	6990	Shinobi	5590
Altered beast	5590	Italia 90	4990	Shooting Gallery	4990
Back to the Future II	5990	Kick off	6490	Slap Shot	5590
Back to the Future III	6990	Los Picapiedras	5990	Speedball	5990
Battle Out Run	5590	Marble Madness	5590	Summer Games	4990
Bomber Raid	5590	Master Chess	6590	Super Space Invaders	5990
Bonanza Bros.	5990	Moon Walker	5990	Tennis Ace	5590
Bubble Bobble	5990	Operation Wolf	5590	Trivial Pursuit	6990
Cyber Shinobi	5990	Out Run Europa	6990	UEFA 92	6990
Chase H.Q.	5590	Pacmania	6990	Vigilante	5590
Choplifter	4990	Paperboy	6990	W.Class Leaderboard	6990
Double Dragon	5590	Pit Fighter	6990	Wanted (Pistola)	4990
Eswat	5990	Predator II	5990	Wonder Boy	4990
Fire & Forget II	6990	Prince of Persia	5990	Wonder Boy III	5590
G-Loc	5990	Put & Putter Golf	5590	World Games	5590
Galaxy Force	5990	R-type	5990	Xenon II	5990

OFERTAS SEGA MASTER SYSTEM

Action Fighter	1990	Global Defense	1990	Super Tennis	1990
Aztec Adventure	1990	Hang on	2990	Teddy Boy	1990
Bank Panic	1990	Kung-Fu Kid	2990	The Ninja	1990
Black Belt	1990	My Hero	2990	Transbot	1990
Enduro Racer	1990	Rescue Mission	1990	World Grand Prix	1990
Fantasy Zone	1990	Secret Comand	1990		

GAME GEAR

BASIC






18990

20900 MASTER GEAR CONVERTER

PLUS



22490 ADAPTADOR CORRIENTE

23900

CARTUCHOS GAME GEAR

DESCUENTA A LOS CARTUCHOS 500 Ptas.

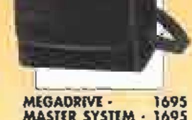
Aerial Assault	5190	Put & Putter	4590
Aliens Syndrome	5190	Senna's Super Monaco GP	5190
Ax Battler	5190	Shinobi	5190
Batman Returns	5190	Shinobi II	5190
Batman Returns	5190	Slider	5190
Chessmaster	5190	Solitarie Poker	5190
Chuck Rock	5190	Sonic	5190
D.R. Basketball	5190	Sonic 2	5490
Devilish	5190	Space Harrier	4590
G-Loc	5190	Spiderman	5190
Halley Wars	5190	Street of Rage	5190
Joe Montana Futbol	5190	Super Kick Off	5490
Lemmings	5190	Super Monaco 2	5190
Mickey Mouse	5190	Super Monaco G.P.	5190
Ninja Gaiden	4590	Tazmania	5190
Olympic Gold	5190	W.C. Leaderboard	5190
Out run	5190	Wimbledon Tennis	5190
Pac Man	4590	Wonderboy	4590
Pato Donald	5190	Wonderboy II	5190
Psychic World	4590	Woody Pop	5190

PERIFERICOS GAME GEAR

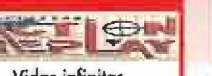


CARRY CASE - 2490
CABLE GEAR TO GEAR - 1990
CABLE AUDIO/VIDEO - 1595
SINTONIZADOR TV - 13900
MASTER GEAR CONVERTER - 2490
WIDE GEAR - 2490
FUENTE ALIMENTACION - 2190






GP CARGADOR + ALIM - 7500
CARGADOR BATERIAS - 7990
BOLSA DE LUXE - 2900
MALETIN ATTACHE - 3795
PLAY AND CARRY - 3195



Vidas infinitas, energía ilimitada, acceder a cualquier nivel, con PRO ACTION REPLAY es tan fácil como jugar.

MEGADRIVE 11500
SUPER NINTENDO 11500
GAME BOY 9500
NINTENDO NES 9500

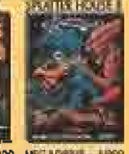
PERIFERICOS MEGADRIVE MASTER SYSTEM

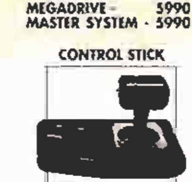


Producto	Precio
POWER BASE CONVERTER	MEGADRIVE - 6490
SOFT PAK	MEGADRIVE - 1695 / MASTER SYSTEM - 1695
CADDY PAK	MEGADRIVE - 1295 / MASTER SYSTEM - 1295
PRO 1	MEGADRIVE - 3875
CONTROL PAD	MEGADRIVE - 2595 / MASTER SYSTEM - 2595
ARCADE POWER STICK	MEGADRIVE - 7900
DOS MANDOS A DISTANCIA	MEGADRIVE - 5990 / MASTER SYSTEM - 5990
SIGMA RAY	MEGADRIVE - 3900 / MASTER SYSTEM - 3900
TELEMACH 2000	MEGADRIVE - 6900 / MASTER SYSTEM - 6900
CONTROL PAD	MASTER SYSTEM - 1590
LIGHT PHASER	MASTER SYSTEM - 5990
CONTROL STICK	MASTER SYSTEM - 2590
MENACER + 6 juegos	MEGADRIVE - 11900
STRIKER	MEGADRIVE - 4525



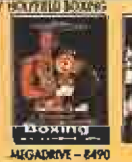
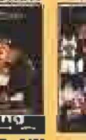


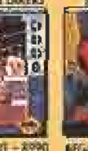




MEGADRIVE MASTER SYSTEM MEGADRIVE

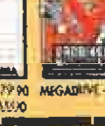
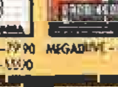
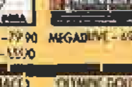
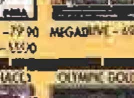
500 Pts DESCUENTA A CADA CARTUCHO 500 Pts

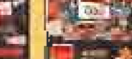












Título	Precio
TERMINATOR	MEGADRIVE - 8490 / M. SYSTEM - 5990
CHUCK ROCK	MEGADRIVE - 8990 / M. SYSTEM - 5990
SIMPSONS	MEGADRIVE - 8990 / M. SYSTEM - 5990
ALIEN III	MEGADRIVE - 8990 / M. SYSTEM - 5990
ARCH RIVALS	MEGADRIVE - 8990 / M. SYSTEM - 5990
SUPER SMASH TV	MEGADRIVE - 8990 / M. SYSTEM - 5990
EMPIRE OF STEEL	MEGADRIVE - 8990
GREEN DOG	MEGADRIVE - 6990
DRAGON FURY	MEGADRIVE - 8990
SPLATTER HOUSE II	MEGADRIVE - 6990
NEWZEALAND STORY	M. SYSTEM - 5990
HOLYFIELD BOXING	MEGADRIVE - 8490
TEAM USA	7990
BULLS VS LAKERS	MEGADRIVE - 8990
SPIDERMAN	MEGADRIVE - 6990 / M. SYSTEM - 5990
GHOUL'S GHOSTS	MEGADRIVE - 8490 / M. SYSTEM - 5990
WONDER BOY	MEGADRIVE - 6990 / M. SYSTEM - 5590
MICKEY MOUSE	MEGADRIVE - 8490 / M. SYSTEM - 5990
OUT RUN	MEGADRIVE - 7990 / M. SYSTEM - 5590
D.R. BASKETBALL	MEGADRIVE - 6990
INDIANA JONES	M. SYSTEM - 6990
DONALD DUCK	M. SYSTEM - 5590
TALMIT'S ADVENTURE	MEGADRIVE - 6990
STREETS OF RAGE	MEGADRIVE - 6990
TOM & JERRY	M. SYSTEM - 5990
INDIANA JONES	MEGADRIVE - 6990
HOCKEY	MEGADRIVE - 8490
TAZ-MANIA	PROXIMAMENTE
SUPER MONACO GP	MEGADRIVE - 6990 / M. SYSTEM - 5590
OLYMPIC GOLD	MEGADRIVE - 8490 / M. SYSTEM - 6990
QUACK SHOT	MEGADRIVE - 6990
GOLDEN AXE II	MEGADRIVE - 6990
TOKI	MEGADRIVE - 7990
WONDER BOY MONSTER W.	MEGADRIVE - 6990
POPULOUS	MEGADRIVE - 8490 / M. SYSTEM - 6990
SENNA	MEGADRIVE - 8990 / M. SYSTEM - 6590
KLAX	MEGADRIVE - 6990 / M. SYSTEM - 5990
CALIFORNIA GAMES	MEGADRIVE - 6990 / M. SYSTEM - 5990
BATMAN	MEGADRIVE - 6990
UEFA 92	M. SYSTEM - 6990
AQUATIC GAMES	MEGADRIVE - 7990
TAZMANIA	MEGADRIVE - 6990
BATMAN RETURNS	MEGADRIVE - 8990 / M. SYSTEM - 5990
LEMMINGS	M. SYSTEM - 5990
ASTERIX	M. SYSTEM - 5990
MICKEY & DONALD	M. SYSTEM - 5990
SONIC 2	MEGADRIVE - 7490 / M. SYSTEM - 6990
NINJA GAIDEN	M. SYSTEM - 5990
SONIC	MEGADRIVE - 6990 / M. SYSTEM - 5990
STRIDER	MEGADRIVE - 8490 / M. SYSTEM - 5990



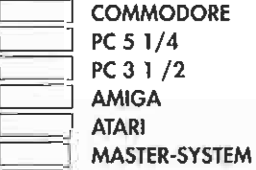









CUPON DE PEDIDO

MARCA TU SISTEMA

- [ ] SPECTRUM CINTA
- [ ] AMSTRAD CINTA
- [ ] AMSTRAD DISCO
- [ ] COMMODORE
- [ ] PC 5 1/4
- [ ] PC 3 1/2
- [ ] AMIGA
- [ ] ATARI
- [ ] MASTER-SYSTEM
- [ ] MEGADRIVE
- [ ] GAME GEAR
- [ ] NINTENDO
- [ ] SUPER NINTENDO
- [ ] GAME BOY
- [ ] LYNX
- [ ] TURBO GRAFX

OTRO ....

Nº DE CLIENTE .... NUEVO [ ]
NOMBRE ....
APELLIDOS ....
DIRECCION ....
POBLACION ....
PROVINCIA ....
CODIGO POSTAL .... TELEFONO ....

TITULO	PRECIO
GASTOS DE ENVIO	250
TOTAL	

¡HAZ TU PEDIDO POR TELEFONO!

O UTILIZA EL CUPON DE PEDIDO



91 380 28 92

LUNES A VIERNES DE 10,30 A 20 H / SABADOS DE 10,3 A 14 h

FAX: (91) 380 34 49

MAIL VXC VENTA POR CORREO

URGENTE

SI TU PEDIDO SUPERA LAS 15.000 PTAS, TE LO ENVIAMOS A CASA URGENTEMENTE Y SIN GASTOS DE ENVIO. ¡LLAMANOS!

PENINSULA Y BALEARES

LOS PEDIDOS ENVIADOS POR AGENCIA NO LLEVAN INCLUIDOS LOS POSIBLES GASTOS OCASIONADO POR LA FORMA DE PAGO

TODOS NUESTROS PRECIOS TIENEN EL IVA INCLUIDO

PRECIOS VALIDOS SALVO ERROR TIPOGRAFICO

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM



23.900 CON EL JUEGO MARIO WORLD



31.900 CON MARIO WORLD STREET FIGHTER II



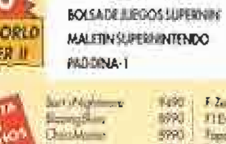
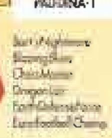
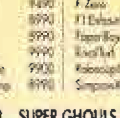
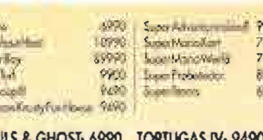
18.900 ¡PIDELA YA!

DESCUENTA A LOS CARTUCHOS 500 Ptas.

SUPER NINTENDO SCOPE	8990	MANDO DE CONTROL	2360
CABLES ALARGADORES SUPERNIN	2195	CABLE RCA AUDIO VIDEO	1690
BOLSA DE JUEGOS SUPERNIN	1925	CABLE EUROCONECTOR	2190
MALETIN SUPERNINTENDO	4490	JOYSTICK FANTASTIC	4900
PADDINA-1	2990	SN PRO PAD (Transparente)	3390

Bart's Nightmare	9490	F-Zero	6990	Super Adventure Island	9900
Blazing Skies	8990	F1 Exhaust Heat	10990	Super Mario Kart	7490
Chess Master	9990	Paper Boy	8990	Super Mario World	7490
Dragon Lair	9990	Rival Turf	9900	Super Probotector	8790
Earth Defense Force	9900	Robocop III	9490	Super Tennis	6990
Eurofootball Champ	8990	Simpsons Krusty Fun House	9490		

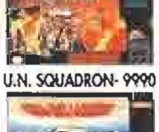
ADDAMS FAMILY- 8990 · SUPER CASTELVANIA IV-8.990 · PAPER BOY 2- 8990 · SUPER GHOULS & GHOST- 6990 · TORTUGAS IV- 9490

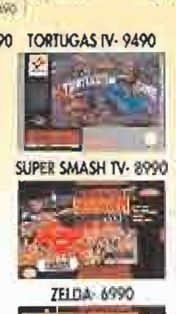





SUPER SOCCER- 6990 · SUPER R-TYPE- 6990 · FINAL FIGHT- 9990 · WWF- 9490 · SUPER SMASH TV- 8990

STREET FIGHTER II- 11990 · JOE & MAC- 9490 · SPIDERMAN X-MEN- 9990 · U.N. SQUADRON- 9990 · ZELDA- 6990

Nintendo




OFERTA ESPECIAL

Consola N.E.S. **10.600**

SUPER SET Por sólo **24.500**

ACTION SET Por sólo **21.900**

Advantage joystick	6990	Rainbow Island	6990
Alargador Cable	1995	Road Blaster	7400
Controllers	3900	Robocop	6500
Four Scores	5900	Solomons Key	5600
Organizador de Juegos	1295	Smash TV	7400
Super Controller	990	Solstice	6900
		Star Wars	7790
Addams Family	6990	Street gans	7400
Blue Shadow	6900	Super Mario 2	7250
Bubble Bubble	6500	Tennis	3900
Captain Planet	6500	Terminator 2	7990
Double Dragon 3	7990	Tetris	6500
El Imperio Contraataca	7790	The Flintstones	8490
Elite	8400	The Legend of Zelda	7250
Four Player Tennis	6500	Track & F. in Barcelona	6500
Joe &Mac	7990	Trog	6600
Kick Off	8400	Turbo Racing	7250
Konami Hyper Soccer	6500	Turtles II	7900
Mega Man 2	7900	World Cup	6500
Megaman 3	7900	World Champ	7900
New Zealand Story	6990	Wrestlemania	6500
North & South	7500	Zelda 2	7900

DESCUENTA A LOS CARTUCHOS 500 Ptas.

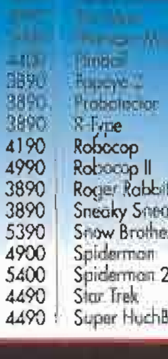
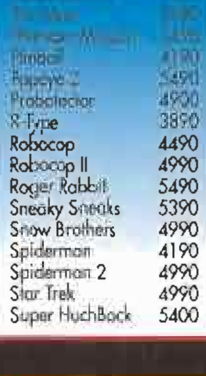
GAME BOY



12.900

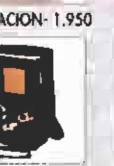
Incluye Tetris + auriculares + cable 2 jugadores + pilas

Addams Family	4990	Chessmaster	4190	Jashi 3 Mamu	3890	Popeye 2	5490	Terminator 2	4990
Adventure Island	4900	Choplifter II	4490	Kirby's Dream Land	3890	Probotector	4900	The Hunt for Red October	4990
Asteroids	4990	Dig Dug	4990	Kung fu Master	3890	R-Type	3890	The Simpsons	4990
Bart vs Juggernauts	4490	Double Dragon 2	4990	Kwirk	4190	Robocop	4490	Tiny Toon Adventure	4490
Batman	4900	Double Dragon 3	4990	Marble Madness	4990	Robocop II	4990	Tortugas Ninja 2	5390
Battletoads	5400	Dr. Franken	4490	Mega Man	3890	Roger Rabbit	5490	Track and Field	4990
Blades of Steel	4490	Dr. Mario	3890	Mega Man 2	3890	Sneaky Sneaks	5390	Track Meet	4990
Blue Brother	4990	Dragon Lair	4490	Mickey	5390	Snow Brothers	4990	Turrican	4490
Bomb Jack	4490	Duck Tales	4490	Navy Seals	4900	Spiderman	4190	Turtles	4490
Boulder Dash	3890	F-1 Racer	5390	NBA 2	5400	Spiderman 2	4990	World Cup	3890
Buble Bobble	4900	Gargoyles	4190	NBA All Star Challenge	4490	Star Trek	4990	WWF	4990
		George Foreman Boxing	4990	Nemesis	4490	Super HuchBack	5400	WWF 2	4990


COMPLEMENTOS GAME BOY










LIGHT BOY- 4.190 · LUZ Y LUPA- 3.395 · ILUMINACION- 1.950 · LUPA- 1.595 · ALTAVOCES- 1.895 · BATERIA RECARG.- 5.900 · BATERIA NUBY- 4.995 · GAME PACK- 1.550 · HANDY BOY- 5.990

ADAP. COCHE- 1.595 · MASTER PACK- 9.900 · PLAY & CARRY CASE- 2.495 · CARRY CASE- 1.795 · MALETIN ATACHE- 3.295 · BATERIA 12 H + FUENTE-4.990 · HOLSTER KONIX- 2.295 · ADAP. CORRIENTE- 1.495 · HANDY CARRY- 890

Respuesta Comercial
Autorización nº 11.641
B.O.C. y T. nº 39
del 19 de Junio de 1.992

NO NECESITA SELLO
A franquear en destino



MAIL VXC
VENTA POR CORREO
Apartado nº 1.308 F.D.
28080 MADRID

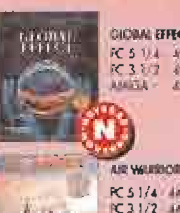
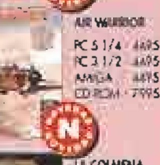
GAME GENIE

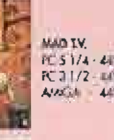
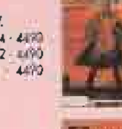
PARA NINTENDO NES **6.500**

PRODUCTO ESPECIAL 16 Bits

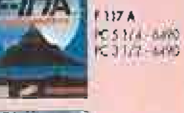
TITULO	PC 3 1/2 · PC 5 1/4	AMIGA · ATARI
CARMEN SAN DIEGO	5900	5900
CRIMEN WAVE	3990	3990
ELITE +	4990	4990
ELVIRA II	4995	
F-15 II	6990	6990
FUTURE WAR	4490	4490
GUNSHIP 2000	6450	
INDIANA A.DY. CASTELLANO	5990	5990
LINKS	5490	
LOOM	3990	3990
LORDS OF THE RING	3990	3990
M-1 TANK PLATOON	6990	6990
MANIAC MANSION	4490	4490
MEGAFORTRESS	4990	
MIG 29 FULCRUM	3990	3990
OPERATION STELTH	4490	4490
POPOULOUS II		3990
POWER MONGER	3990	3990
RAIL ROAD TYCOON	6490	6490
SECRET OF MONKEY ISLAND	5990	5990
SILENT SERVICE II	6990	6990
THE SECRET WEAPONS	5990	

PRODUCTO ESPECIAL

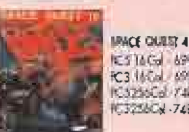



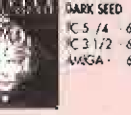






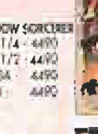

- GLOBAL EFFECT: PC 5 1/4 - 6990; PC 3 1/2 - 6990; AMIGA - 6990
- BIRDS OF PREY: PC 5 1/4 - 3990; PC 3 1/2 - 3990; AMIGA - 3990
- STEEL EMPIRE: PC 5 1/4 - 4990; PC 3 1/2 - 4990; AMIGA - 4990
- AIR WARRIOR: PC 5 1/4 - 4495; PC 3 1/2 - 4495; AMIGA - 4495; CD ROM - 7995
- LEATHER GODDESSES: CONSULTAR
- DISCOVERY: PC 5 1/4 - 3450; PC 3 1/2 - 3450; AMIGA - 3450; PC 5 HD - 3995; PC 3 HD - 3995
- LA COLMENA: PC 5 1/4 - 4995; PC 3 1/2 - 4995; ATARI - 4995; AMIGA - 4995; PC 5 1/4 HD - 5995; PC 3 1/2 HD - 5995
- LURE OF THE TEMPTRESS: CONSULTAR
- ULTIMA UNDERWORLD: PC 5 1/4 - 6990; PC 3 1/2 - 6990
- MAD T.V.: PC 5 1/4 - 4490; PC 3 1/2 - 4490; AMIGA - 4490
- HEART OF CHINA: PC 5 16Col - 7990; PC 3 16Col - 7990; PC 5 256Col - 8490; PC 3 256Col - 8490
- KING'S QUEST V: PC 5 16Col - 7990; PC 3 16Col - 7990; PC 5 256Col - 8490; PC 3 256Col - 8490; CDROM - 9900
- HARPOON: PC 5 1/4 - 5990; PC 3 1/2 - 5990; AMIGA - 5990
- MONKEY ISLAND 2: PC 5 256 Col - 6995; PC 3 256 Col - 6995; AMIGA - 7490

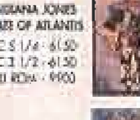
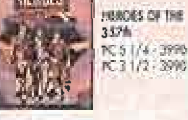
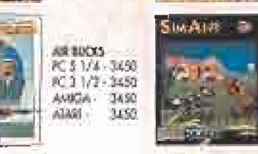
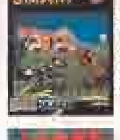


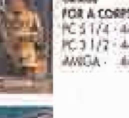






- F 117 A: PC 5 1/4 - 6490; PC 3 1/2 - 6490
- DUNE: PC 5 1/4 - 5490; PC 3 1/2 - 5490; AMIGA - 5490
- LARRY: PC 5 1/4 16 Col; PC 3 1/2 - 5990; PC 5 256 Col; PC 3 1/2 - 6490
- FIGHTER COMMAND: PC 5 1/4 - 3450; PC 3 1/2 - 3450; AMIGA - 3450; ATARI - 3450
- CASTLES: PC 5 1/4 - 3990; PC 3 1/2 - 3990
- SPACE QUEST 4: PC 5 16Col - 6990; PC 3 16Col - 6990; PC 5 256Col - 7490; PC 3 256Col - 7490
- C. SANDIEGO EN EL TIEMPO: PC 5 1/4 - 5990; PC 3 1/2 - 5990; AMIGA - 5990
- THEIR FINEST HOUR: PC 5 1/4 - 5990; PC 3 1/2 - 5990; ATARI - 5990; AMIGA - 5990
- DARK SEED: PC 5 1/4 - 6990; PC 3 1/2 - 6990; AMIGA - 6990
- SHADOW LAND: PC 5 1/4 - 3990; PC 3 1/2 - 3990; ATARI - 3990; AMIGA - 3990
- SIM EARTH: PC 5 1/4 - 6490; PC 3 1/2 - 6490
- MONKEY ISLAND: PC 5 16Col - 6990; PC 3 16Col - 6990; PC 5 256Col - 7490; PC 3 256Col - 7490; ATARI - 6990; AMIGA - 6990
- SHUTTLE: PC 5 1/4 - 6990; PC 3 1/2 - 6990; AMIGA - 6990







- SHADOW SORCERER: PC 5 1/4 - 4490; PC 3 1/2 - 4490; AMIGA - 4490; ATARI - 4490
- INDIANA JONES FATE OF ATLANTIS: PC 5 1/4 - 6150; PC 3 1/2 - 6150; CD ROM - 9900
- HEROES OF THE 357th: PC 5 1/4 - 3990; PC 3 1/2 - 3990
- AIR BUCKS: PC 5 1/4 - 3450; PC 3 1/2 - 3450; AMIGA - 3450; ATARI - 3450
- SIM ANT: PC 5 1/4 - 5990; PC 3 1/2 - 5990; AMIGA - 5990; ATARI - 5990
- CRUISE FOR A CORPSE: PC 5 1/4 - 4490; PC 3 1/2 - 4490; AMIGA - 4490
- CRIME CITY: PC 5 1/4 - 3450; PC 3 1/2 - 3450; AMIGA - 3450; ATARI - 3450
- LARRY V: PC 5 16Col - 7490; PC 3 16Col - 7490; PC 5 256Col - 7990; PC 3 256Col - 7990
- ETERNAM: PC 5 1/4 - 4490; PC 3 1/2 - 4490



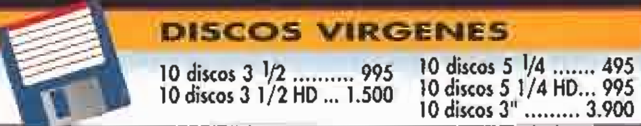






- EYE OF THE BEHOLDER: PC 5 1/4 - 4990; PC 3 1/2 - 4990
- THE TWO TOWERS: PC 5 1/4 - 3990; PC 3 1/2 - 3990
- SHERLOCK HOLMES: PC 5 1/4 - 7990; PC 3 1/2 - 7990
- INCA: PC 5 HD - 6995; PC 3 HD - 6995; CD ROM - 7995
- DOMINIUM: PC 5 1/4 - 4995; PC 3 1/2 - 4995; AMIGA - 4995
- SLAUGHTER OF SERPENTS: PC 5 1/4 - 6990; PC 3 1/2 - 6990
- KYRANDIA: PC 5 1/4 - Consultar; PC 3 1/2 - Consultar; AMIGA - Consultar
- ECO QUEST: PC 5 1/4 - Consultar; PC 3 1/2 - Consultar
- A-TRAIN: PC 5 1/4 - Consultar; PC 3 1/2 - Consultar
- KGB: PC 5 1/4 - Consultar; PC 3 1/2 - Consultar; AMIGA - Consultar
- SPACE QUEST V: PC 5 1/4 - Consultar; PC 3 1/2 - Consultar
- TRIVIAL DELUXE: PC 5 1/4 - 4990; PC 3 1/2 - 4990

DISCOS VIRGENES



10 discos 3 1/2 995
10 discos 3 1/2 HD ... 1.500
10 discos 5 1/4 495
10 discos 5 1/4 HD... 995
10 discos 3" 3.900